LAS TORRES DE ZÂRRÄSH-DHÛR

Módulo de El Señor de los Anillos

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACION • ROL

• 40



BIMESTRAL • 395 Pta.

Piratas del Caribe: tablero y rol

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

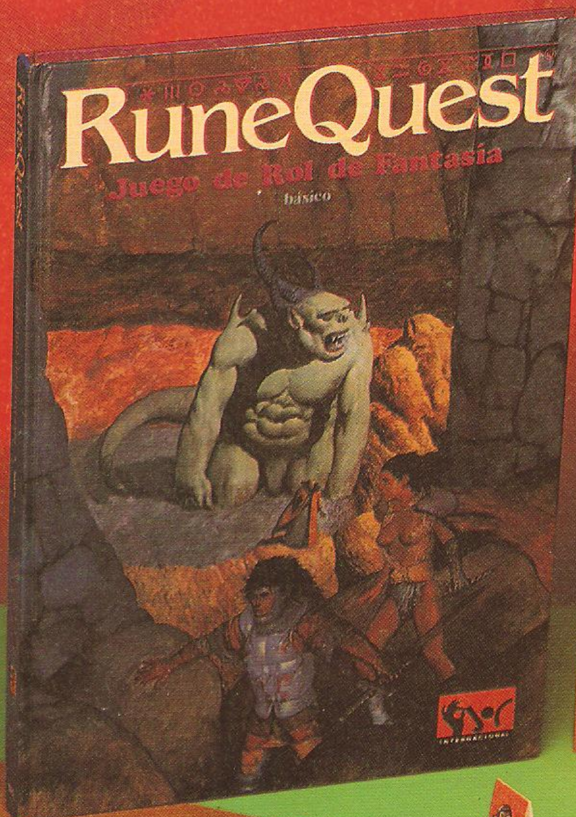
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.









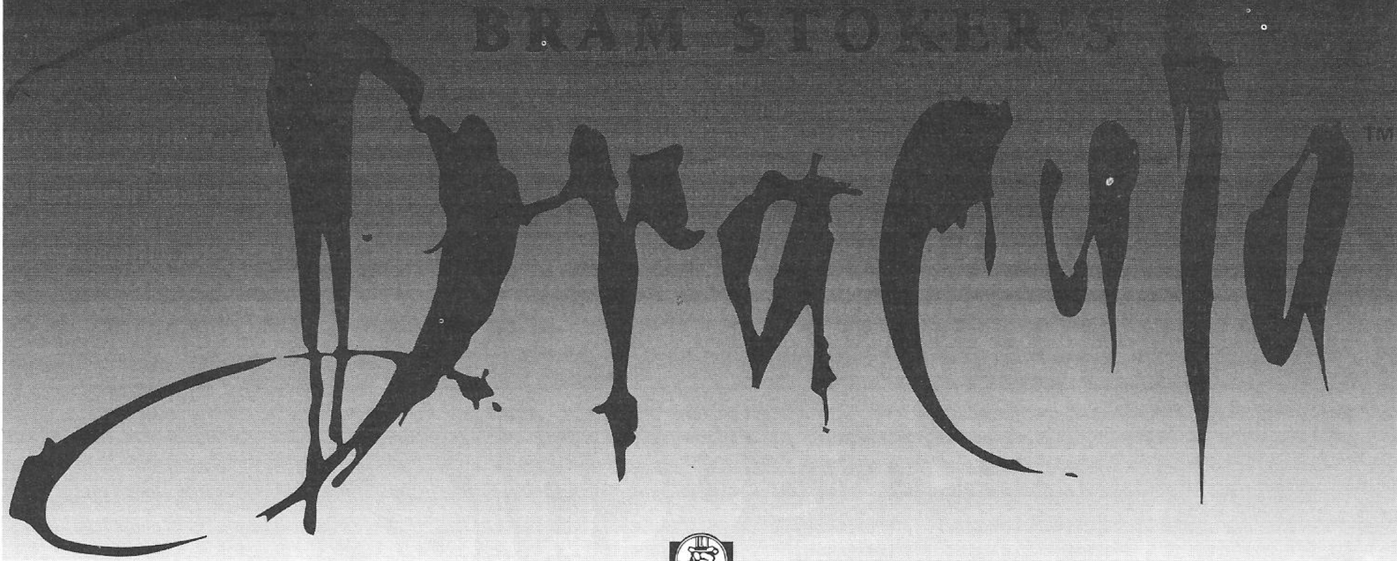


15
16
17
ABRIL

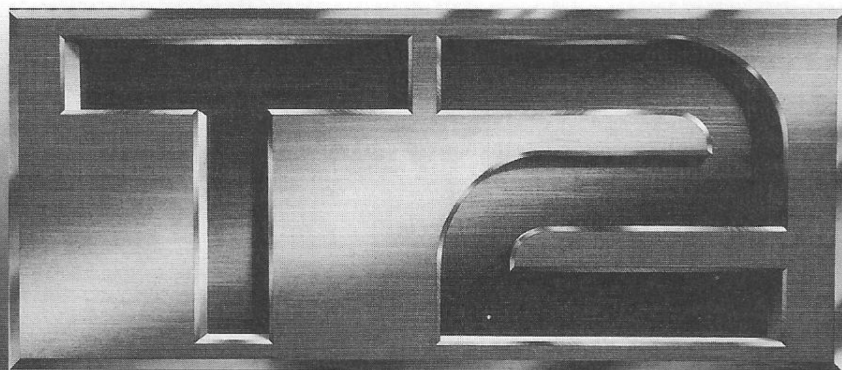
Jornadas de Juegos de Rol
y simulación

COTXERES DE SANTS - BARCELONA

SOLO HAY UN VAMPIRO . . .







EL JUICIO FINAL

DOS JUEGO-AVENTURA

Juegos de tablero, basados en las peliculas originales, en los cuales podrás recrear toda la acción y riesgo vividos por sus protagonistas. Desempeña el rol de Arnold en una guerra sin cuartel o sumérgete en la oscuridad de la noche para cazar al Príncipe de lasTinieblas.

Solicitalos en tu tienda habitual o directamente a:

ALFIL JUEGOS
c/ Fundadores nº 18
28028 Madrid
Tfno:(91) 356 01 05



SUMARIO

Lider 40
Marzo 1994

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea
Secretario de Redacción: Jordi Cánovas
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Ricard Ibañez, Salvador Tintoré, José López Jara, Víctor Escós, Albert Boada, David Revetllat, Magda Revetllat, Javier Moreno, Carlos Garcías.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Publicidad: Jordi Cànovas
Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 419 71 81
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1.691

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

SERPJ



Este original logo nos lo envían los miembros de un club de la barcelonesa localidad de Gavà, y en él se simbolizan los diferentes juegos que más les gustan: *Oráculo, Pendragon, Ragnarok* y *El Señor de los Anillos* (u otros ambientados en la Tierra Media). Para contactar con ellos, escribid a Jorge Torrico, c/ Riera Les Parets 18, 3° 1ª, Gavà, 08850 Barcelona.

Quetzalcoatl

Este impronunciable nombre pertenece a un club de apasionados de todo lo relacionado con *Star Wars*, tanto películas, como novelas, sin olvidar, por supuesto, el juego de rol. Se les puede encontrar en la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Barcelona, en Bellaterra. Recientemente han empezado a elaborar unos boletines informativos sobre el universo *Star Wars* y todo lo relacionado con él.

Tirant lo Blanch

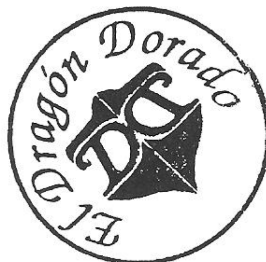
Con el nombre de esta joya de la literatura caballeresca nace en Valencia una asociación fundada por los clubs Yo y cinco más, y Wardancers, que pretende reunir a todos los clubs de la comunidad valenciana que así lo deseen, proporcionando puntual información de actividades, fanzines, juegos de club, etc..., mediante un boletín periódico. La dirección de la Asociación Valenciana de Clubs de Rol, Estrategia y Temáticos Tirant lo Blanch es c/Valencia, 11, Alberique, 46260 Valencia.

La Pifia



Nos escriben los miembros de este club, que ya apareció en el LIDER 29, para comunicarnos que siguen vivos y jugando. No han hecho el fanzine que pretendían hacer por aquel entonces, pero han conseguido legalizarse (en singular combate contra la burocracia) y hacer unas jornadas a principios del mes de enero, en el Centro Cívico de la Zona Norte. Su media de edad oscila entre los 17 y 19 años. Si quieres contactar con ellos puedes escribir a la calle Rasos de Peguera 25, 08033 Barcelona, o telefonear al 359.25.24.

Dragón dorado



Este club, establecido en Palma de Mallorca, funciona hace más de un año, dedicándose sus miembros a jugar a todo lo que cae en sus manos, sea rol o tablero. Para más información, podéis escribir a Dragón Dorado, club de Rol, Estrategia y Simulación, c/ Foners 36, 1° C, 07005 Palma de Mallorca, Baleares.

El turno de Morcar

He aquí un grupo de jugadores que rinden pleitesía al malvado brujo oscuro de *Heroquest*, Morcar, ya que gracias a este juego descubrieron el rol. Son un grupo de 20 jugadores que funcionan como club desde abril del pasado año, y juegan a todo lo que cae en sus manos. Se reúnen los domingos en el Centro Juvenil de Humanes, entre las 17.00 y las 21.00 horas, y admiten nuevos miembros. Para contactar con ellos, pasarse un domingo por una de sus reuniones o escribir a Club El Turno de Morcar, Concejalía de Juventud de Humanes, c/ Santiago Ramón y Cajal 4, Humanes de Madrid 28970.

Wolfriders



Este es el nombre de un grupo de jugadores de Sabadell (Barcelona), con un local en el que pueden encontrarse todos las tardes (excepto los sábados). Se dedican tanto al rol como a la simulación, con especial mención a su potente liga de *Blood Bowl* (con 20 equipos). Interesados en contactar con ellos, escribir a Carlos Ruiz, Vía Augusta 4, 11° A, 08206 Sabadell, o telefonearle al (93) 723.76.12.

Revienta Dungeons

Este club de Rentería (Guipúzcoa) abre sus puertas a todo rolero que quiera ingresar en él. Disponen de local propio, son unos 40 socios y organizan partidas casi todos los fines de semana. Para contactar con ellos, escribir a Club Revienta Dungeons, c/Viteri 25, 6° A, Rentería, 20100 Guipúzcoa. o telefonear a Gerardo (943- 52.32.90), Iñaki (943- 51.71.32) o Jose (943- 51.79.39).

Club Lúdico de La Llagosta

He aquí una asociación formada a finales del año pasado en La Llagosta, localidad de los alrededores de Barcelona, y compuesto por más de 20 jóvenes de 15 y 16 años. Disponen de local y se dedican tanto al rol como a los juegos de estrategia y simulación. Aceptan nuevos miembros. Los interesados en contactar con ellos escribid a Eduardo Muelas Fernández, Plaza Cataluña 5, 1° 1ª, 08120 La Llagosta (Barcelona)

A.J.R. Mataró



Nos escriben los miembros de este club para comentarnos que las Jornadas que realizaron en diciembre, primeras que organizaban, y que fueron un verdadero éxito, registrándose una afluencia diaria de unas 50 personas en los

LIDERCONCURSOS

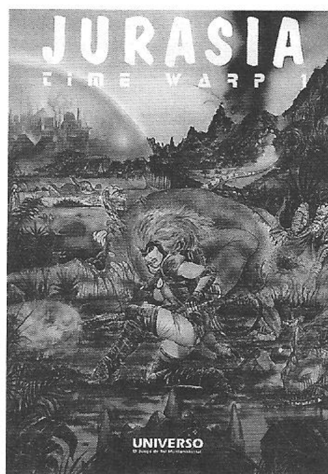
Si has participado en uno de nuestros concursos sin duda te interesará saber que los nombres de los ganadores, tanto del de fanzines como del de logos de club, se harán públicos durante la celebración de *Día de Joc*, las jornadas que organiza *Joc Internacional*, y que se celebran los días 15, 16 y 17 de abril en las Cotxeres de Sants, en Barcelona. Y te anunciamos que a partir del siguiente número de LIDER dará comienzo un nuevo concurso de juegos de club sin publicar, al tiempo que iniciaremos una nueva edición de nuestros concursos de logos de club y de fanzines.



4 días que duraron. Además, nos envían su logo, justo a tiempo para participar en nuestro concurso. Siguen con muchas ganas de hacer cosas, por lo que si alguien quiere colaborar no tiene más que escribirles a A.J.R. Mataró, Casal de Joventut, Plaza España 1, 08304 Mataró.

NOVEDADES

Jurasia



La ambientación *Cyberpunk* parece haberse convertido en un lugar común al que recurrir a la hora de realizar mestizajes entre épocas. Ya ocurrió en el pasado, cuando su unión con el universo de Tolkien dio lugar al nacimiento de *Shadowrun*. En esta ocasión, la feliz pareja la componen la ambientación futurista y la dinosauriomania, y su retoño es *Jurasia*, primera expansión de *Universo*, juego publicado por la editorial madrileña *Cronópolis*. Como consecuencia de un grave fracaso en un viaje espacial que trastoca el equilibrio del Sistema Solar así como la órbita terrestre (no entraré en la explicación científica que se le da a este fenómeno en el juego porque me alargaría demasiado), la Tierra sufre una grave disminución en el próximo milenio de sus recursos naturales que pone en peligro la supervivencia de la especie humana. Para solucionar el problema, tras desarrollar la tecnología de los viajes temporales, se crea una base en una época muy rica en estos recursos: la Prehistoria.

La ciudad que la humanidad ha construido en el pasado para explotar los recursos prehistóricos es propiedad de la corporación que ha desarrollado la tecnología de los viajes temporales, y está aislada del exterior por un campo de energía. Como en cualquier ciudad cyberpunk que se precie, existen las zonas residenciales para ejecutivos, los suburbios de rigor y el cuerpo de policía represora, además del típico grupo agitador que en este caso es de ideología anarco-ecologista (¡toma ya!).

Entrando de lleno en lo que es el sistema de juego, diremos que *Jurasia* puede jugarse por sí mismo, sin necesidad de poseer *Universo,* aunque la posesión del primer producto de *Cronópolis* completará los aspectos poco detallados o no explicados en *Jurasia*. El sistema de juego es, evidentemente, el mismo en ambos casos, un típico y seguro sistema de porcentajes sin demasiadas complicaciones, rápido y fácil de entender. Los personajes se componen de 6 características básicas que se obtienen tirando los correspondientes D100, una serie de habilidades innatas y otras a elegir por el jugador. Hacer personajes es algo muy rápido (basta con tirar los 6 dados para las características y otro para ver cuántas habilidades propias podemos elegir), pero esta rapidez es un arma de doble filo. Al depender única y exclusivamente de nuestras tiradas, y no existir ningún modificador (tales como la suma de un cierto número de puntos como bonus, o cosas por el estilo), hay bastantes posibilidades de jugar siempre con verdaderos medianías, cuando no con verdaderos PJ ineptos. Bueno, el PJ puede arreglarse subiendo de nivel, lo que nos permite mejorar nuestras habilidades. Sin embargo, a partir de 11 nivel sufriremos una gradual disminución de nuestros porcentajes, fruto de la vejez, lo cual nos lleva a un punto ilógico (los más aptos, hábiles y espabilados envejecen antes; ser el mejor hace quemar muchas energías).

En el apartado de combate, encontramos también alguna que otra joya, que desmerece el resto del conjunto. Para empezar, en la tabla de radio de acción de las armas no hay manera de aclararse con las armas largas, lanzagranadas y armas contra dinosaurios (¿aparecen en la tabla?). La mejor de las armas láser, la que hace más daño, da bono al que la usa y no tiene la penalización de sobrecarga que tienen los demás láseres, además de poseer el mayor alcance, se define como un arma "obsoleta y por lo general usada por los delincuentes" (¡vivir para ver!). La tirada de disparo para localizar daño no supone ninguna penalización real para el que la intenta. Es decir, el tirador resta 40 puntos a su porcentaje de arma para saber si da en la localización deseada del enemigo. Si falla, pero su tirada le hubiera permitido impactar normalmente (es decir, sin restar los 40 puntos), se considera que ha impactado, aunque en otra parte de su enemigo (por cierto, hay las mismas posibilidades de impactar en un brazo que en una pierna, la cabeza o el tronco). Ya para acabar este somero repaso de gazapos, decir que en la tabla de armaduras no aparecen los puntos de daño que evita la armadura tipo AS-100 (ligera).



COMUNIKADO 40

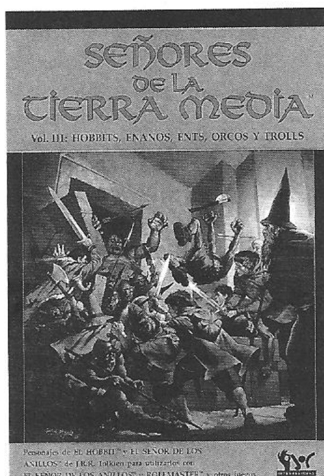
40 números de LIDER merecen ser celebrados a lo grande. 40 números implican 80 meses (incluso más, si contamos algunos pocos que sin poderlo evitar nos hemos comido en algún retraso). 80 meses son más de seis años y medio acompañando a la afición en su crecimiento, exponencial en estos últimos años. Como guía y como espejo. Porque lo que es más importante es que la revista se ha constituido en un instrumento de la afición fruto de la misma afición. Sois vosotros, los suscriptores de siempre, los lectores ocasionales y jugadores varios, la gran familia LIDER, los que con vuestras cartas, ideas, sugerencias y colaboraciones habéis conseguido que siga vivo un proyecto que, en su nacimiento, parecía cosa de locos. Y en justa correspondencia, para celebrarlo dedicamos este número a la afición. Porque para vosotros hacemos esta revista, y porque de vosotros, de vuestra atención y de vuestros ánimos, elogios y críticas (que de todo recibimos) sacamos las fuerzas para seguir adelante. Hoy, más que nunca, desde la redacción os brindamos esta faena.

Y quizá como espejo también del romanticismo que impregnó a la más veterana generación de aficionados, tenemos un número con especial atención a los piratas. Repasamos un juego de tablero que tiene todos los números de convertirse en un clásico y presentamos el que será el benjamín de los juegos de rol nacionales hasta la fecha. ¡Al Abordaje!

Siempre con vosotros.

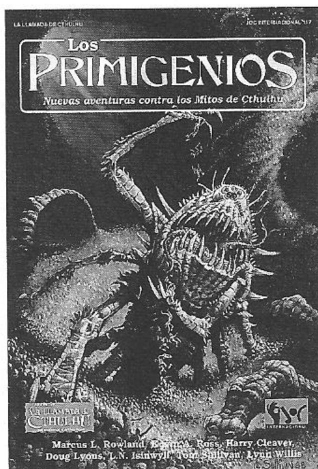
La Redacción

Señores de la Tierra Media, II y III



Joc Internacional obsequia a los seguidores de Tolkien con estos dos volúmenes, que describen personajes descritos por el autor en sus obras, adaptándolos para ser utilizados en los juegos *El Señor de los Anillos* y *Rolemaster*. El tomo II está dedicado a las razas humanas, y en él se habla de los 9 Nazgûl, los Dunedain (entre los que se cita a Denethor, Boromir, Faramir y Aragorn II, también conocido como Trancos), los Numenoreanos y algunas de las grandes figuras del Oeste como Théoden, Eomer y Eowyn. Por su parte, *Señores de la Tierra Media III* nos acerca a hobbits (con especial mención a Bilbo, Frodo, Samsagaz, Merry y Pippin), enanos (incluyendo a Gimli, Thorin y Durin), ents , orcos y trolls.

Los Primigenios



Prosigue la serie de *La Llamada de Cthulhu* con este nuevo suplemento de *Joc Internacional*. *Los Primigenios* contiene 6 aventuras en las que los aguerridos PJs no deberán hacer frente a la amenaza de Cthulhu, sino a otra antigua y temible raza de seres, los Primigenios.

Magia Céltica

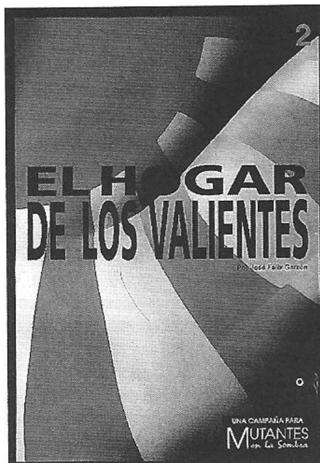
Tercer tomo de la colección *Pendragon*, que viene a completar en castellano el material de la 4 edición en lengua anglosajona de este juego. En este suplemento, de 48 páginas y un precio que ronda las 1.000 pesetas, se nos introduce en el mundo de la magia de las leyendas artúricas.

Más de Joc

Criaturas de la Tierra Media es una completa recopilación del bestiario que ronda por los territorios que imaginó Tolkien, mientras que la *Guía del Imperio* amplia la información que los jugadores de *Star Wars* tenían sobre el gran enemigo. Para los amantes de *Stormbringer*, decir que ya tenéis a vuestra disposición la pantalla del máster, acompañada de un módulo (en el cual el director de esta revista ha tenido algo que ver). En abril está prevista la aparición de *Criaturas y Tesoros* (el título lo dice todo) para *Rolemaster*, *Dracs* (del cual te hablamos más detenidamente en nuestra sección La Voz de su Máster) para *Aquelarre*, *Tierra de Ninjas* (ampliación para *Runequest* en la que se nos explica este tipo de personajes para ubicarlos en tus aventuras orientales), *Atlántida* (primera aventura de *Oráculo*, que transcurre, como es de imaginar, en el continente sumergido), mientras que para mayo se prevee la salida al mercado de *Minas Tirith* (con información sobre esta ciudad para los amantes de Tolkien y los juegos inspirados en sus obras) y *Goldfinger* (¿alguien no ha visto la película aún?;pues no sé a que esperáis, aprendices de agente secreto).

El hogar de los valientes

Por fin los muchachos de *Ludotecnia* han dado a luz una de las campañas que más tiempo llevaban en cartera para el juego con el que se dieron a conocer (si la memoria no nos falla, ya la anunciaban como inminente en la *Guía de Supervivencia* que acompañaba las pantallas). Pues bien, cosas del abuso de los anticonceptivos, el día del parto han resultado mellizos. Como suele pasar cuando se le dan vueltas y vueltas a las cosas, el afán de mejora repercute proporcionalmente en el número de páginas, por lo que al final se han visto obligados a dosificar la campaña en dos entregas. El 94 empezó con la aparición



de *El hogar de los valientes (1)*, donde se nos reafirma la idea de que *Mutantes en la sombra* (al menos en manos del equipo habitual de diseñadores de *Ludotecnia*) es un juego para individuos amantes de la acción, de verse envueltos en una vorágine de acontecimientos que les van a llevar de un lado a otro del planeta sin demasiado tiempo para preguntarse qué tienen ellos que ver con en lío en el que están metidos. Las escenas "de película" se suceden una tras otra (mención especial para la que abre la campaña), y a una velocidad que bastante tendrán con seguir vivos para contarlas. En este caso, la trama les lleva al enfrentamiento directo con el servicio M americano, su peor enemigo; para ello, dispondrán del total apoyo en personal y medios de su organización ... aunque el peligro puede acechar más cerca de lo que uno desea o espera. Con la primavera llegó la segunda entrega de la campaña, en la que los jugadores continúan jugándose el tipo constantemente, mientras aparece un nuevo enemigo, mucho más peligroso que los ya conocidos, al tiempo que se especula con la existencia de un "topo" dentro de Heracles. Hasta aquí podemos leer. En resumen, una operación espectacular de alto nivel, con lo bueno y malo que esto implica: por un lado más extras y malos que en una película de Cecille B. de Mille, acción asegurada y sobredosis de adrenalina; por contra, una trama inevitablemente lineal, que no deja demasiado poder de decisión para los jugadores (se trata de seguir órdenes). Como siempre, eso sí, el estilo fresco de J&F nos depara una agradable lectura; DJ's y lectores se lo agradecemos, y los jugadores ... ¡lo suyo es esquivar las ráfagas de los M16 del CDFC!

Cyberpunk 2.020

Para los amantes de este juego de ambientación futurista que en nuestro país ha traducido *M+D* bajo licencia de *Talsorian*, ya está a vuestra disposición la pantalla para el árbitro de juego. En la entrega se incluye además un modulo de 32 páginas, *A la hora de la verdad*, que trancurre en Melbourne. En él los jugadores se hallan envueltos en la busqueda de un chip robado a la NASA, busqueda en la que también se hallan envueltas la Agencia Espacial Europea y varias corporaciones.

Reinos Olvidados

Ediciones Zinco ya ha lanzado al mercado el *Vademecum de Campaña*, que nos introduce en el mundo de *Forgotten Realms* o *Reinos Olvidados* (como gusteis vosotros llamarlo) de *AD&D*. Con la buena presentación que caracteriza el resto de los productos *AD&D* publicados por *Zinco* en nuestro país, esta caja contiene varios libretos en los que se nos presenta este mundo de juego, se nos describe su geografía, fauna y organización social y se nos ofrece una aventura introductoria.

We the people

Original juego de *Avalon Hill*, con un sistema que incorpora cartas, ambientado en la Guerra de Independencia Americana. De complejidad baja y diseñado para dos jugadores que deben combinar política y estrategia militar para conseguir la victoria. Cada turno representa un año y cada unidad 2.000 hombres. El tablero nos presenta las 13 colonias inglesas en América del Norte.

World in Flames

Para los incondicionales de este juego reseñar la aparición de la revista *World in Flames anual*, primera publicación oficial de este juego. En su primer número, realizado por *Canadian Wargamers Group*, se nos ofrecen notas de estrategia, una fe de erratas de la 5ª edición del juego y unas reglas para jugar por correo. Por su parte, *Australian Design Group* nos obsequia con las expansiones *Africa Aflame* y *Asia Aflame*, que sustituyen casillas fuera del tablero e incluyen reglas adicionales de divisiones, guarniciones chinas, fortificaciones y los cuerpos cosacos de Vlasov, y *Planes in Flame*, que cambia los contadores de avión del juego standard por otros más detallados, en color y con dibujo exacto del avión que cada ficha representa.

3W

Esta marca nos ofrece cuatro novedades que abarcan cuatro épocas históricas diferentes. *Henry V* recrea 5 bata-

llas de la Guerra de los 100 Años (1339-1459), entre las que destaca la de Agincourt, en la que los arqueros ingleses, con sus arcos largos, masacraron a la élite de la caballería francesa, atravesando las pesadas armaduras de los nobles franceses con sus largas flechas. Esta batalla marca el fin de la época dorada de la caballería. La complejidad de este juego pensado para dos jugadores es media (muy alta en solitario).

Otra novedad es la segunda edición de *Napoleon at Austerlitz*, todo un clásico dentro de los juegos que nos ofrece *3W*. Esta segunda edición ofrece una mejora considerable en reglas y presentación, consecuencia de unos cambios en la dirección de la empresa y una mayor preocupación por la parte estética de sus productos. *Napoleon at Austerlitz* presenta una complejidad media para 2 jugadores, y muy alta para uno sólo.

Lawrence of Arabia nos acerca a la mítica figura de este personaje histórico que tanto peso tuvo en la historia de los paises árabes. El juego, ambientado en la I Guerra Mundial (la acción transcurre en 1918 en Oriente Medio), es de complejidad baja (alta en solitario). Cada hexágono del tablero equivale a 2 o 3 millas, cada turno a 1 o 2 días, y cada ficha a un regimiento, batallón o brigada.

La última novedad que os destacamos de *3W* es también la más esperada por todos los aficionados al wargame. Se trata de *Run silent, run deep*, juego de submarinos en la Segunda Guerra Mundial, de complejidad baja (dado que sus reglas son sencillas y ágiles, lo que no le resta ni un ápice de calidad al juego). Está diseñado para 2 jugadores e incluye 21 escenarios ambientados en todos los frentes navales de la II Guerra Mundial.

Chessex

Skyrealms of Jorune es un juego de rol ambientado dentro de 3.500 años, cuando los vestigios de la civilización humana no son más que una historia muy, muy antigua, y en la que los hombres cohabitan con muchas y extrañas razas de lo más exótico.

Chameleon Ecleptic

Ya está a tu disposición la segunda edición de *Millenium's End*, el juego futurista ambientado a finales de este milenio, e inspirado en todo el genero de películas y libros sobre un futuro próximo apocalíptico, sombrío y decadente. Es un juego original, sobre todo en lo que se refiere a las tablas de localización de impactos (en plástico transparente, de lo más llamativo).

Chaosium

Buenas noticias para los adoradores de Cthulhu, con la publicación de *Investigator's Companion II*, ampliación acerca de los años 20 (historia, lista de precios, tecnología, etc...) y *The Occult*, recopilación acerca de lo oculto en los años 20, que incluye prácticas, organizaciones místicas y nuevas reglas para *La Llamada de Cthulhu*.

Fasa

Paradise Lost es una aventura para *Shadowrun* que transcurre en lo que otrora fue la paradisíaca isla de Hawaii, y que incluye abundante material para ambientar módulos en la isla.

Citytech, segunda edición, expande la tercera edición de *Battletech* con nuevas reglas de artillería e infantería. Es totalmente compatible con *Battletech* y *BattleSpace*. Esta segunda edición sustituye al juego original de combate urbano, haciéndolo compatible con *Battletech Compendium*.

Games Workshop

Dark Millennium es la primera gran expansión de *Warhammer 40K* con nuevas reglas y componentes que seguro que le darán una nueva dimensión al juego de *Games Workshop*. Asimismo, destaca la aparición de *Codex: Space Wolves* y *Codex: Eldar*, ampliaciones también para *Warhammer* en la que se detallan ejércitos de estas razas, se explican nuevas reglas y armas y se nos da una completa información sobre sus tipos de sociedad.

Ianus

Esta marca ofrece dos novedades para *Cyberpunk*. *Home Front* es una



aventura para un Universo de Realidad Alternativa, mientras que *Sub-Attica* nos adentra en los secretos de este campo de trabajo situado a más de 100 metros bajo el nivel del mar, con información sobre el lugar y ocho miniaventuras.

Mayfair Games

Assassins Sourcepack es un libro de 160 páginas que ofrece una recopilación de subclases de asesinos, incluyendo guías para utilizarlos, sea como PJs o NPJs. Asimismo incluye nuevos venenos y técnicas, mapas y descripciones de las guaridas de los asesinos, tipos de contratos y una aventura.

Mega Games

Mega Ches (ajedrez) y *Mega Checkers* (damas) son unas nuevas versiones de estos populares juegos de estrategia, pero con una particularidad muy especial: son para tres jugadores, lo cual complica aún más las partidas y hacer variar todas las estrategias convencionales.

Palladium

Rifts Conversion Book Two: Pantheons of the Megaverse, además de ser uno de los tomos con el título más largo que recordamos, es una completa descripción de diferentes religiones y dioses útil para los juegos *Rifts, Palladium RPG* y *Heroes Unlimited.*

Talsorian

Cybersheets contiene, en sus 64 páginas, una serie de NPCs preparados a fin de agilizar la labor del árbitro de juego, así como hojas de personaje a disposición de los jugadores. *Rough Guide to the U.K.* contiene toda la información necesaria para ambientar tus campañas en el Reino Unido, mientras que *Ecofront*, primer tomo de la serie *Documents of the Revolution*, se centra en la batalla de los Cyberproductos en el frente ecológico.

Steve Jackson

GURPS Religion es una expansión de 176 páginas que incluye las reglas para generar dentro de *GURPS* cualquier tipo de sistema religioso. *GURPS Magic*, segunda edición, mejora la primera edición con 16 páginas adicionales y nuevas tablas de hechizos. Y para la serie *Toon, Toon Ace Catalog*, una recopilación de chismes y cachivaches, un pueblo de dibujos animados para situar en él tus partidas, NPJs, y dos aventuras.

TSR

Complete Book of Villains contiene ideas y ayudas para generar al gran villano de tu campaña de *AD&D*, el caudillo de las fuerzas del mal contra el que luchan tus PJs. *Planescape Campaign Setting* ofrece una campaña preparada para jugar con inicio en la ciudad de Sigil, puerta de entrada a los Planos. Incluye todo lo necesario para explorar el multiuniverso de los Planos. El primer escenario para esta campaña es *The Eternal Boundary. Forest Maker* es una campaña para *Dark Sun* (*Sol Oscuro*), en la cual un dragón con la falsa apariencia de un preservador está atrayendo seguidores a los que matará en el siguiente paso de su metamorfosis. *Temple, Tower and Tomb*, de aparición prevista en mayo como el resto de novedades de la marca citadas a partir de ésta, contiene tres pequeños, pero complicados y traicioneros subterráneos. *Classic Dungeons&Dragons* presenta en un sólo libro las reglas y los datos necesarios para que jugadores inexpertos se adentren en el universo medieval-fantástico de *D&D*. Incluye 14 figuras de plástico para los PJs, una pantalla de máster, un libreto de aventura, mapa del subterráneo, dados y fichas de monstruos, trampas mágicas y tesoros. *Complete Paladin's Book* amplia la información que sobre estos personajes nos daba el *Players Handbook. "Marco" Volo: Departure* es una campaña para jugadores de bajo nivel ambientada en *Forgotten Realms*, primera de una serie de tres aventuras centradas en Marco Volo, un impostor que dice ser el autor del libro de viajes de Volo. Para el mundo de *Al-Qadim* saldrá al mercado *Cities of Bone*, una colección de aventuras. La segunda edición de *Ravenloft* en caja es una completa revisión y expansión de este mundo de terror gótico épico, combinando elementos de *Realm of Terror* y *Forbidden Lore.*

Wildspace es la secuela de *Dragonstrike*, aunque se puede jugar por separado. Incluye una cinta de video de 30 minutos que retroma la acción donde la dejo *Dragonstrike*. Asimismo el juego incluye un tablero, cartas, dados y figuras de plástico representando figuras y naves.

Y por último, para el sistema *Amazing Engine* en breve estará en el mercado *Metamorphosis Alpha to Omega*, que explora los orígenes del mundo *Gamma*, en una mezcla de ciencia ficción y fantasía.

West End Games

The Last Command Sourcebook es el último de la trilogía de *Sourcebooks* del universo *Star Wars*. Incluye datos sobre aliens, criaturas, naves y equipo. Es un volumen de edición limitada, con 144 páginas y tapa dura. *Galaxy Guide 6: Tramp Freighters*, segunda edición, es una reelaboración de la primera edición con reglas para trucar naves y comercio. *Star Wars Movie Trilogy Sourcebook*, en tapa blanda, contiene a los personajes de las películas de la serie y sus enemigos, equipos y naves, preparados para ser utilizados en tus partidas.

Tech Book: Ships es una completa guia de naves en el universo *Shatterzone*. Además de la descripción de los principales tipos de vehículos espaciales, incluye reglas para su construcción y un sistema de combate avanzado, para expandir y completar el que aparecía en el reglamento del juego.

Clerig's Sourcebook es una guía para clérigos en el universo de *Torg*. Concreta tiradas de milagros para todas las religiones del reino, así como un sistema de creación de nuevos milagros.

White Wolf

Bloodpit es un juego informático en el que cada jugador es el mánager de un grupo de guerreros de múltiples razas. Está diseñado para IBM o compatible, y se requiere módem para conectar con el resto de jugadores.

Masquerade Player's Kit es el segundo suplemento para *Mind's Eye Teathre Masquerade*, aunque también se puede usar con *Vampire: The Masquerade*. Incluye información totalmente nueva acerca de los vampiros. *New Orleans by Night* es una aventura para *Vampiro* que transcurre en esta ciudad del Sur de los Estados Unidos, mientras que *Clanbook: Tremere* nos aporta más datos acerca de este poderoso clan.

La segunda edición de *Werewolf*, en tapa dura, nos ofrece una revisión total de la primera, con reglas mejoradas de combate y una expansión de reglas para el combate espiritual, así como nuevos datos del background del juego. Junto con ella, ha aparecido en el mercado la nueva pantalla para el árbitro, la *Storytellers Screen. Bone Gnawers Tribebook* es un suplemento que nos amplia la información que teníamos sobre esta tribu del mundo *Werewolf.*

Virtual Adepts Tradition Book es un suplemento que al estilo de los *Clanbooks* y *Tribebooks* de *Vampiro* y *Werewolf*, nos adentra en la historia, detalles y tácticas de este grupo de *Mage.*

Plomo

Es sabido por todos que la resaca de las fiestas navideñas se deja notar en todas las industrias, y como no plomoadictos, también nos afecta a nosotros. Los fabricantes y distribuidores lejos de plantearse en serio lo de las rebajas (no caerá esa breva) están bastante calmaditos.

De todas maneras todavía algunos nos siguen siendo fieles. Este es el caso de marcas como *Mithril* y *Grenadier* distribuidas por *Juegos sin Fronteras.*

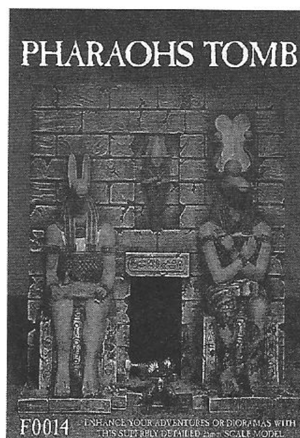
Las novedades de la marca irlandesa, léase *Mithril*, son totalmente femeninas, puesto que engrosan su amplia gama de figuras con una serie llamada "Heroínas de la Tierra Media" compuesta por 9 nuevas referencias. Entre ellas encontramos por primera vez hobbits hembras y como ya era habitual preciosas elfas que nos harán perder..."el pincel". Pero eso no es todo. También hay hechiceras, amazonas, sacerdotisas, guerreras y, para los más atrevidos, vampiresas.

Grenadier amplia sus colecciones de *Fantasy Legends* con nuevos minotauros y *Fantasy Warriors* con cajas de ejércitos completos (humanos,elfos, amazonas y orcos). También lo hace con sus series más nuevas como *Future Warriors.*

West End Games, por su parte, amplia su gama de figuras de *Star Wars* con siete nuevos blisters, que reflejan tropas imperiales del desierto y de nieve, aliens de la galaxia, caballeros Jedi, rebeldes del mundo de Hoth, exploradores imperiales y técnicos rebeldes.

No hay que olvidarse de los materiales como la resina que aunque no hacen honor al título de este apartado, consiguen unos acabados iguales o superiores a los acostumbrados en plomo, con un peso mucho menor. Y digo esto por que no solo de plomo vive el aficionado a las partidas en 3D.La marca *Grendel* no para de sacar complementos como coches y tanques futuristas, ideales para *Cyberpunk*, bosques encantados, templos egipcios, tabernas y otros complementos para las que en plomo necesitaríamos una grúa.

Tampoco nos olvidaremos, por favor, del aficionado wargamero, ya que *Cen-*



tral de Jocs, distribuidor oficial de *Heroic & Ros* en España, dispone de una amplísima gama de figuras militares a escala 1/300 con infanterías, cañones y demás armas de apoyo tanto contemporáneas como de la Segunda Guerra Mundial, que combinaremos con los ya conocidos carros de *GHQ* , marca que se caracteriza por hacer los modelos a escala más fieles del mercado.

REVISTAS

ALEA

El número 18 de esta publicación presenta, como juego central, Extremadura 38, juego de nivel operacional ambientado en la Guerra Civil Española, así como amplia información sobre juegos y ampliaciones de reglamentos para los forofos del wargame, sin olvidar a los roleros (presentaciones de *Cyberpunk* y *Fanhunter*, ayuda para *Ars Magica* y módulo para *La Llamada de Cthulhu*). Asimismo, nos anuncian la aparición en abril de un especial como los que dedicaron al rol (Las Darlands, para *Dungeons&Dragons*), pero ahora dedicado al wargame. Este especial, de 32 páginas, ofrecerá tres juegos ambientados en la Guerra de Independencia Española, complementados con sus correspondientes introducciones históricas.

FANZINES

El Higado de Denis

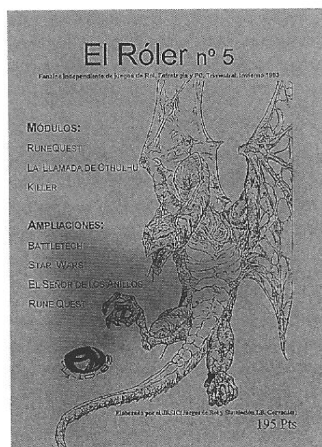
Han caído en nuestras manos los ensangrentados números 1 y 2 de este fanzine, elaborado por el club Wolfriders de Sabadell, y en el que informan acerca de la Liga de *Blood Bowl* que han organizado, con detalladas crónicas de todos sus sangrientos partidos (al fin y al cabo, estamos hablando de *Blood Bowl*). Todo su contenido rezuma buen humor, además de sangre. Es, en definitiva, de obligada lectura para todos los aspirantes a periodistas deportivos (por su utilización de los habituales recursos y tópicos del lenguaje periodístico deportivo con fines humorísticos), además de, por supuesto, para todos los aficionados a este noble deporte. Sobre su precio no tenemos ni idea, pero para enteraros sólo tenéis que dirigiros al club Wolfriders, que aparece en la sección de clubs de este número de LIDER.



EDDA

Este es el nombre del fanzine que elabora el club GRAAL de Santiago de Compostela. El último que hemos recibido, el número 5, ha tenido una tirada inicial de 200 ejemplares. La publicación no incluye ningún módulo, por cuestiones de planteamiento de quienes la elaboran, pero si narraciones literarias de las que puede extraerse inspiración para futuros módulos. Sin embargo, el artículo principal de este número es la presentación del *Advanced Third Reich*, de *Avalon Hill*. El único defectillo que le encontramos es que algunas secciones están demasiado centradas en el club que elabora el fanzine. Interesados en conseguirlo, escribir a Alberto Cairo Touriño, c/ Francisco Mariño 14, 4º Derecha, 15004 La Coruña, adjuntando 400 pesetas por giro postal (los gastos de envío están incluidos en ese dinero, ya que el precio del ejemplar de EDDA es de 300 pesetas).

El Roler



Este fanzine elaborado por el club JRSIC (Juegos de Rol y Simulación I.B. Cervantes) de Madrid empieza a convertirse en un habitual de esta sección. En su quinto número evidencia que el proyecto avanza con pie firme, ya que se aprecian evidentes mejoras en la maquetación y las ilustraciones. En cuanto a sus contenidos, ayudas para *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Runequest* y *Battletech* y módulos de *La Llamada de Cthulhu* (segunda parte de El Manto de Yibb-Tsil), *Killer* y *Runequest*. Su precio es de 195 pesetas más 65 pesetas por gastos de envío, todo ello a pagar en sellos de 5 a 60 pesetas, y para obtenerlo se puede escribir a Adrián Begoña, c/Fray Ceferino González 17, 28005 Madrid.

A.D.T. Magazine

Ha llegado a nuestras manos el primer número de este fanzine creado por el club A.D.T. (Asociación Defensora del Troll) de Reus. En él nos ofrecen dos módulos y ayudas de juego para *Las Garras del Dragón*, juego de rol de fantasía medieval de creación propia y, que según nos comentan los miembros de A.D.T, están intentando publicar. Su precio es de 250 pesetas y los interesados en adquirirlo podéis escribir a A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus (Tarragona).

ACTUALIDAD

New Canadian Store

Este establecimiento barcelonés sigue dando que hablar. Continuando con su programación incesante de actividades, debemos destacar que el 19 de enero tuvo lugar la presentación del CD-Rom de Tolkien elaborado por *Timun Mas*. El programa consiste en una exhaustiva base de datos sobre el creador de la Tierra Media basada en las obras publicadas por la editorial Timun Mas sobre él. Al acto en el establecimiento de *Canadian* asistieron un representante de la editorial, así como expertos informáticos que nos glosaron las excelencias del soporte CD-Rom. Si deseas más información sobre este programa informático, no tienes más que leer nuestra sección El Tablero de Cristal de este número de LIDER.

AGENDA

5 al 10 de abril

I Semana de Rol

Organiza ARP9B (Asociación de Rol Prosperitat Nou Barris)

15 al 17 de abril

Días de Joc

Organiza *Joc Internacional*

16 y 17 de abril

Jaume I el Conqueridor

Organiza Alpha-Ares

22,23 y 24 de abril

ERYS 94

Rol en Nou Barris

Entre los días 5 y 10 de abril tendrá lugar en este barrio barcelonés la I Semana de Rol, organizada por la Asociación de Rol Prosperitat Nou Barris, en la que hay prevista un taller de pintura de miniaturas, un concurso de pintura, campeonatos de *Stormbringer* y *Mutantes en la Sombra*, así como partidas abiertas a los más variados juegos todos los días, entre las 16'30 y las 21 horas, momento a partir del cual se proyectará diariamente una película, para deleite de los cinéfilos. Para más información, preguntar en el Casal de Joves, c/ Joaquim Valls, 82, Barcelona.

Jaume I el Conqueridor

Al momento de cerrar este número de la revista, la organización de este campeonato de figuras de plomo de antigüedad, tamaño 15 mm nos informaba que la segunda edición del mismo se celebrará este año los días 16 y 17 de abril, en las Cotxeres de Sants, dentro del marco de *Día de Joc*. El tope de participantes lo han fijado los miembros del club Alpha-Ares en 48, y se espera que entre los contendientes haya aficionados no sólo de toda España sino también de más allá de los Pirineos, tal y como ocurrió en la I edición, celebrada en el Castillo de Montjuic de Barcelona el pasado mes de junio. Al igual que en aquella ocasión, la competición se regirá por las normas de la WRG, séptima edición. Los interesados en participar pueden telefonear a Joaquín Tena al (93) 718.05.95 o a Eduardo Alonso al (93)311.95.22

ERYS 94

Los días 22, 23 y 24 de abril tendrá lugar en Leganés la tercera edición de estas jornadas de estrategia, rol y simulación, organizadas en esta ocasión por



los clubs Séptimo Grado y Sun Warriors. Este año los organizadores han preparado una exposición de figuras de plomo, campeonatos de rol y wargame, un rol en vivo con ambientación *Vampiro*, proyección de películas y las habituales partidas abiertas para todo el mundo que se pase por el local donde se desarrollarán las jornadas, el Consejo de la Juventud, c/Doctor Fleming nº 34.

ACTIVIDADES

I Jornadas Ciudad de Cádiz

En el tránsito entre el año pasado y en el que ahora nos hallamos tuvieron lugar en Cádiz unas jornadas de juegos de rol, simulación y estrategia organizadas por la asociación juvenil Julio César, con un éxito de público impresionante. Las jornadas sirvieron también para presentar en la ciudad andaluza muchos juegos desconocidos aún para los aficionados andaluces, además de incitar a varios clubs y asociaciones de la provincia de Cádiz a preparar un encuentro con vistas a la creación de una Federación Provincial o Coordinadora de Clubs.

Jornadas unitarias en Palma de Mallorca

Con motivo de la celebración de las fiestas del patrón de la ciudad, San Sebastián, los 4 clubs (A.D.E.A.T., Arioch, Dragón Dorado y El Druida) de Palma de Mallorca unieron sus esfuerzos para celebrar unas jornadas conjuntas, los días 15 y 16 de enero.

En estas jornadas, un verdadero éxito de público, tuvieron lugar todo tipo de partidas, así como sesiones de cine y un taller de pintura.

I Jornadas de Benissa

Organizada por la Asociación de Rol Los Buenos de la Aventura se celebraron en el Casal Juvenil de esta localidad alicantina unas jornadas los días 29 y 30 de enero. En ellas, además de las habituales partidas de demostración y campeonatos, tuvo lugar una exposición de figuras, maquetas, libros y todo tipo de material relacionado con el rol.

Rol en las ondas

Desde el pasado mes de enero los miembros del club El Grupo Beth realizan un programa llamado Temps Lliure (Tiempo Libre) en Radio Gracia, emisora de Barcelona situada en el 107.6 de la FM. El espacio se emite todos los domingos de 10 a 11 de la mañana.

III Jornadas de Rol en Badalona

Del 23 al 27 de febrero se celebraron en esta localidad de Barcelona unas jornadas organizadas por el Club de Rol de Sant Roc, en las que tuvieron lugar campeonatos de *Shadowrun, Paranoia, Mutantes en la Sombra, Stormbringer, Advanced HeroQuest, Señor de los Anillos, La Llamada de Cthulhu, Vampiro, Aquelarre, Battletech, Risk, Strattego* y *Ottelo*, así como una demostración de *Warhammer Fantasy Battles*.

Jornadas en Córdoba

Los días 25, 26, 27 y 28 de marzo tuvieron lugar en los locales de la Asociación de Vecinos del Polígono del Guadalquivir, en Córdoba, unas jornadas organizadas por los clubs Nivel 36 y ACRYSCOR (Asociación Juvenil de Clubs de Rol y Simulación de Córdoba). Las actividades estaban enfocadas especialmente para los jóvenes de entre 12 y 15 años, con el objetivo no sólo de aumentar la afición y enseñar a los neófitos a jugar, sino también de informarles de como crear un club de rol, donde conseguir material, que juegos hay, etc...Estas son las primeras de una serie de jornadas de iniciación a los juegos de rol que se van a realizar en diferentes puntos, tanto en la ciudad de Córdoba como en su provincia. Esperamos no tardar mucho en tener noticias de la siguiente.

Taller de Rol en Sant Boi

Cada viernes, de 4 a 7 de la tarde, los neófitos en esto del rol pueden adentrarse más en nuestra afición en el Casal Infantil y Juvenil de Marianao, en la calle Girona , número 30, de Sant Boi de Llobregat. El taller está organizado por el club Los Vándalos del Rol, y para más información podéis telefonear al 630.30.62.



DESAFIOS

Interesados en contactar con fans de Star Wars (por juego, películas, coleccionismo, intercambio de noticias, etc...) escribir a Club Quetzalcoatl, Universidad Autónoma de Barcelona, Facultad de Psicología (Conserjería), 08193 Bellaterra (Barcelona).

Nos gustaría contactar con jugadores y másters de la zona de la Vega Baja, Alicante y Murcia. Escribid a José Fernández Jiménez, c/José Antonio Fernández 52, 03169 Algorfa (Alicante).

Interesados en participar en una campaña de circuitos *Car Wars* por correo ambientada en España para jugar por corporaciones, escribir a José Vilaseca Haro, c/Vicente Brull 38, 3º, 46011 Valencia.

Máster busca jugadores para jugar a rol por correo. El juego puede ser *Pendragón, Traveller (New Era)* y *Gangbusters*. Condiciones económicas ninguna. Interesados escribir a Miguel de Luis Espinosa, c/ Córdoba 16, 6º B, 35.016 Las Palmas de Gran Canaria, o telefonear por las mañanas al (928) 31.21.99.



MERCADILLO

Vendo los juegos *Cobra (NAC), Against the Reich (WEG)* y *La Batalla de las Ardenas (NAC)*. También vendo los números 1 a 36 de la revista LIDER. Estado impecable. Interesados llamar a Francisco Belmonte Pérez, teléfono (957) 43.46.91 (tardes).

Interesados en recibir "Desastre", fanzine multitemático con artículos, ayudas y críticas varias sobre Rol, Scalextric, Cómic, Temáticos, Cine, ..., con 36 páginas y un precio que rondaría las 150 pesetas, escribir a Club Yo y cinco más, c/V. Brull 38, 3º, 46011 Valencia.

Vendo juegos *Blackbeard, Circus Maximus* y *Stalingrado*, todos *Avalon Hill*. Nuevos. Precio a convenir. Llamar a Javier entre las 14.00 y las 17.00 horas, al número (93)652.24.93.

Compro los tomos *MU3* y *MU4* del *Gamer's Handbook of the Marvel Universe* y las ampliaciones *MHAC-9 (Realms of Magic)* y *MA3 (The Ultimate Power's Book)*, todo ello perteneciente al *Marvel Superheroes* de *TSR*. Escribir a David Freixas, c/ San Juan Bautista 46, 08700 Igualada (Barcelona).

Compro material relacionado con el juego de rol *James Bond 007*, principalmente en inglés (módulos, ayudas, ampliaciones,etc...). Interesados llamar por las mañanas al teléfono (93) 442.43.77 y preguntar por Josep.

Vendo 10 arqueros de COMYR (Ral-Partha, 15 mm.) Bien pintados por 2500. Busco *Guns of Amust de A.H.* *Tony (93) 308 61 06 (15-16 h. y 22-23 h.)*

Día de Joc

Empieza la cuenta atrás. En el LIDER 39 te informábamos de la próxima organización (los días 15, 16 y 17 de abril) por parte de Joc Internacional de unas jornadas de marca de ámbito nacional, en Barcelona. A continuación te concretamos algunas de las cosas de las que entonces te hablamos.

La redacción

En nuestro anterior número te dábamos una serie de datos bastante genéricos de lo que podía ser *Día de Joc*. No te los pudimos concretar ya que la organización de las jornadas estaba dando sus primeros pasos. Ahora, con un buen trecho ya recorrido, nos hemos puesto de nuevo en contacto con ellos para ampliar lo aparecido en LIDER 39.

Te decíamos entonces que se había previsto dedicar un espacio a los clubs, cediéndoles entre 20 y 30 mesas. A principios de marzo ya había sido concedidas la mitad de ellas, y se estaban estudiando ofertas de clubs de toda España para ocupar el resto. A los clubs se les pedía que organizasen actividades para justificar el espacio que se les cedía, y así algunas iniciativas llegadas a la organización van desde realizar un programa de radio en directo desde las Cotxeres de Sants, escenario de *Día de Joc* (Radio Gracia, 107,6 FM), a un rol en vivo con ambientación *Aliens* (Club Savagequesters), pasando por diversas partidas de *Killer*. La organización, capitaneada por Ferran Arbós, ha previsto también una presentación de juegos y fanzines propios de los clubs, así como las ya habituales partidas de iniciación. Asimismo, por lo que respecta a la mesa redonda de creadores de juegos de rol y simulación, se espera la participación de miembros de *Ludotecnia*, *M+D* y *Joc Internacional*, entre otros.

Para facilitar la asistencia del mayor número de aficionados de toda España los organizadores están negociando la posibilidad de hallar plazas de alojamiento a precios económicos. Así, existe la posibilidad de hospedarse en un albergue a 1.400 pesetas la noche, en un hostal a 2.190, o en hoteles a las tarifas habituales (que esperan poder rebajar). Las reservas deben hacerse antes del día 8 de abril, ya que las plazas son limitadas (de albergue sólo hay 55 en toda Barcelona). Se espera la afluencia de gente de toda la Península, y en este sentido se ha confirmado la llegada de dos autocares con aficionados desde Zaragoza, mientras que se rumorea la posibilidad de que otros grupos de aficionados fleten autocares para acudir desde Gerona y Madrid.

El sábado 16, a las 10 de la noche, se celebrará en las mismas Cotxeres de Sants (Carretera de Sants, entre calles Olzinelles y Cros, junto parada de metro Plaza de Sants) la cena de la afición. El precio será de 2.500 pesetas y el menú que la organización nos ha facilitado incluye canelones, ternasco, postre, vino, cava, café y licores. Es preciso confirmar la asistencia a la cena una semana antes de la misma.

Para inscribirte en las Jornadas o recibir más información puedes dirigirte a los clubs de tu localidad, ya que seguro que habrán recibido el mailing oficial. Si no, puedes dirigirte a las tiendas asociadas a *Joc Internacional* o enviar el Boletín de participación que aparece tanto en este número de LIDER como en el anterior a la c/Llacuna 162 (08018 Barcelona). El teléfono de la organización de *Día de Joc* es el (93) 401.98.76.

Por lo que respecta a las marcas, a principios de marzo ya habían confirmado su presencia *Farsa's Wagon*, *Ludotecnia*, *Central de Jocs* y *Jocs i Fantasia* (establecimiento de Molins de Rei, Barcelona), mientras que *M+D*, *Kerykion*, *Alfil*, *Timun Mas*, *Billares Soler* y *Goal Mind* (empresa que comercializa el juego de fútbol *Mastergoal*) lo estaban estudiando.

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para DÍA de JOC-JUEGO, podeis dirigiros a cualquier tienda de JOC Internacional. Si no teneis una tienda JOC Internacional cerca, enviadnos el boletín de participación cumplimentado a: **DIA de JOC-JUEGO**
c/. Llacuna, 162 - Tel. (93) 401 98 76
08018 Barcelona

BOLETÍN DE PARTICIPACIÓN

Nombre y Apellidos..

Dirección.. Población ....

Provincia.. Código postal ....

Télefono.. Club..

Deseo participar en **DIA de JOC-JUEGO**, y por lo tanto deseo adquirir:

☐ (nº)......................... entradas x 250 pts. = ...

☐ (nº)......................... abonos x 450 pts. = ...

Importe total ....

EL TIO TRASGO PRESENTA

TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL

HOY: DIME CUAL ES TU MINIATURA Y TE DIRE QUIEN ERES













Entrevista con Ferran Arbós

Director de Día de Joc

Los día 15, 16 y 17 de abril, como todo buen rolero que se precie sin duda ya debe saber, se celebrarán en las Cotxeres de Sants, en Barcelona, unas jornadas de marca (las primera que con esta concepción se organizan por parte de una marca del sector en nuestro país) de nivel nacional, en las que se pretende conseguir la máxima asistencia, tanto de profesionales como de aficionados en general. Serán unos días intensos, en los que esperamos que las mesas de juego estén llenas y los másters no tengan un momento de descanso. En páginas anteriores os hemos hablado de las últimas novedades sobre el tema, y ahora os presentamos al responsable de la organización de Día de Joc, Ferran Arbós.

por Daniel Alento

LIDER- Sin duda a muchos aficionados el nombre de Ferran Arbós no les dice nada. ¿Cual ha sido tu trayectoria en el sector lúdico, que curriculum te avala?

F. Arbós- Mi curriculum es largo y extenso. Empecé en todo esto de los juegos en el año 82, cuando era responsable de una ludoteca en Nou Barris (Barcelona). Como en aquel momento el tema de las ludotecas estaba muy verde en nuestro país, y los referentes que teníamos del exterior tampoco eran demasiado aplicables, había que innovar. Y así poco a poco vas haciendo cosas nuevas. Durante ese tiempo aparecieron los primeros juegos de rol en España, y finalmente pasé a la empresa *Ludocentre* de la cual era director técnico. Esta empresa luego se transformó en *Projectes Lúdics*. Dentro de estas empresas he participado en la organización de todas las *JESYR* excepto las primeras, he dirigido la ludoteca de Golferichs, la exposición *Joc als Llocs*, proyectos como stands en el *Salón de la Infancia de Barcelona*,...

Y ahora estoy dirigiendo *Día de Joc*.

LIDER- ¿En que se diferencia el planteamiento de las *JESYR* del de Día de Joc?

F.A.- Uno de los problemas de continuidad de las *JESYR*, dejando aparte temas coyunturales, que no es que no tuvieran importancia pero no eran determinantes, fue una crisis de crecimiento. La demanda de la afición es muy fuerte para que se celebren unas jornadas a nivel nacional, que en este sentido en la actualidad ya deberían ser una verdadera Feria, pero por otra parte el dinero que mueve el mercado del juego de rol y simulación no es el suficiente como para dar respuesta a estas demandas de la afición. Hay una descompensación entre las demandas de las propias *JESYR* y su historia, y lo que el mercado puede pagar.

En este sentido, *Día de Joc* es una cosa menos ambiciosa, no en cuanto a resultados para la afición y presencia de marcas, sino en cuanto a su tamaño. De alguna manera pretende volver un poco atrás, recuperar aquel sentido de la afición que quizás se había perdido un poco. Es lo que pasa cuando las cosas están en crecimiento, que no crece todo a la vez, sino que primero crece un brazo, luego el otro, y luego se ha de conjuntar todo. Se trata de volver a las raíces con unos planteamientos un poco más modestos.

LIDER- ¿Qué importancia puede tener *Día de Joc* dentro del sector?

F.A.- Creo que es un gran vehículo de promoción, en todos los sentidos. A pesar de que el juego de rol ha crecido mucho, aún es un mundo pequeño, en el que es necesario el intercambio directo, el contacto cara a cara. En este sentido *Día de Joc* es un lugar apropiado para que la gente se conozca, intercambie ideas, los clubs se relacionen con otros clubs. Para las empresas, representa un punto de concentración importante para ofrecer sus productos en este mercado. Creo que es bueno que las empresas se gasten su dinero en *Día de Joc* mejor que en publicidad, porque la propia actividad del juego de rol no hace rentable los anuncios en la tele sino que el aficionado prefiere jugar, en un marco de calidad, con bastante gente y un buen espacio.

LIDER- ¿Qué puede esperar el aficionado de *Día de Joc*?

F.A.- *Día de Joc* busca una gran implicación del aficionado. En este sentido se le dará más importancia a los clubs de la que tenían en las *JESYR*, no tanto en espacio, sino con un trato de más calidad. Se les cederá una mesa digna, y un plafón en el que puedan exponer sus cosas, una especie de escaparate de ellos mismos que les permita captar nuevos jugadores. Se ha ampliado el número de espacios para clubs, para que puedan realizar más actividades. Ofrecemos también una concentración de marcas, reuniendo toda la oferta del mercado para que la gente puede absorber mucha información sobre lo que le interesa en un pequeño espacio de tiempo. También se está tanteando la posibilidad de que se genere una federación o coordinadora

DÍA DE JOC

Programa de actividades

MESA REDONDA SOBRE CREATIVOS DE JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN
Sábado, 16 de abril, 17 h.

MESA REDONDA DE REVISTAS ESPECIALIZADAS
Domingo, 17 de abril, 12 h.

TORNEOS
Mutantes en la Sombra y *Ragnarok*, a cargo de *Ludotecnia*, sábado 16 de abril, de 16 a 20 horas.
Fanhunter, a cargo de *Farsa's Wagon*, sábado 16 de abril, de 10 a 14 y de 16 a 20 horas.

DEMOSTRACIONES
Domingo, 17 de abril, de 10 a 14 horas.
Piratas (Ludotecnia) y *La Batalla de Montjuich (Farsa's Wagon).*

ENTREGA DE PREMIOS
Premios Revista Líder al mejor logo de club y fanzine.
Premios Hexágono, de las tiendas asociadas a *Joc Internacional.*
Premios a los ganadores de los torneos *Joc Internacional.*



ibérica de clubs, que puede serles útiles cara a pedir subvenciones, tener una presencia pública ante las instituciones... Somos un sector con más de 400 asociaciones activas, pero ante las administraciones seguimos siendo un sector, cara a la atención que nos dedican, marginal. La existencia de algo que les agrupe puede dar más fuerza a los clubs y generar un intercambio positivo entre ellos.

LIDER- ¿Y cómo han respondido las marcas del sector a *Día de Joc*?

F.A.- La previsión es tener entre veinte y veinticinco módulos de stands, de los cuales ya tenemos comprometidos más o menos la mitad. Creo que tanto por parte de la afición como de las empresas hay muchas ganas de romper la temporada de sequía que venimos padeciendo. Los clubs quieren estar presentes en las Jornadas, mientras que es innegable que para las empresas serán un gran vehículo de promoción.

LIDER- ¿Cual es el objetivo de público que os habéis fijado?

F.A.- Bueno, nosotros habíamos pensado en unas 3.000 personas. Ese es nuestro objetivo mínimo. Si viene ese número de gente, querrá decir que lo hemos hecho bien, aunque creemos que ha de venir aún más gente. Hasta 6.000 lo podemos conseguir. Si vienen más igual tenemos problemas de espacio, pero 6.000 sería un buen número. Por las últimas *JESYR* pasaron 8.000 personas. A pesar de que nuestra convocatoria sea algo más restringida, la afición ha crecido mucho y hay más marcas y más productos en el mercado. Podemos llegar a 6.000, y esperamos que vengan entre 500 y 1.000 personas de fuera de la provincia de Barcelona. Tiene que venir gente de bastantes zonas de España, aquellas en las que no tienen tiendas y tienen la necesidad de venir para establecer relaciones, comprar...Y yo pienso que además a la gente le gusta jugar, y cambiar de gente, no jugar siempre lo mismos.

RANKING

El ganador del sorteo fue Jesús Olmo, de Valencia; Juan Carlos Fernandez y Jaime Moreno de Madrid.

JUEGOS DE ROL
Juegos puntuados 71

1º	El Señor de los Anillos	1610	=
2º	AD&D	1585	=
3º	Rolemaster	1502	=
4º	La Llamada de Cthulhu	1359	=
5º	Runequest	784	+
6º	Star Wars	612	–
7º	Aquelarre	456	+
8º	Vampiro	355	+
9º	Ragnarok	349	–
10º	Cyberpunk	346	+
11º	Ars Magica	340	+
12º	Stormbringer	278	–
13º	Far West	212	–
14º	Mutantes en la sombra	160	–
15º	D&D	143	–
16º	Pendragon	120	–
17º	Shadowrun	117	–
18º	Cazafantasmas	90	–
19º	Principe Valiente	65	–
20º	Traveller New Era	52	+

JUEGOS TEMATICOS
Juegos puntuados 59

1º	Warhammer Fantasy	280	+
2º	Civilization	272	+
3º	Blood Bowl	240	+
4º	Warhammer 40K	202	=
5º	Battletech	200	+
6º	Space Marine	168	=
7º	Advanced Heroquest	166	=
8º	Space Hulk	144	=
9º	Diplomacy	136	+
10º	Cruzada Estelar	135	–
11º	Battlemaster	131	+
12º	El Golpe	128	+
13º	Empires in Arms	122	+
14º	Heroquest	120	–
15º	Blackbeard	89	+
16º	Circus Maximus	88	–
17º	Advanced Space Crusade	70	=
18º	Atmosfear	52	=
19º	Fantasy Warriors	50	=
20º	Man o War	50	–

WARGAMES
Juegos puntuados 87

1º	ASL	361	+
2º	Third Reich	346	+
3º	Harpoon	311	=
4º	Squad Leader	303	–
5º	World in Flames	300	–
6º	Blue Max	295	+
7º	SPQR	276	–
8º	Pacific War	252	=
9º	Advanced Third Reich	250	=
10º	War and Peace	226	=
11º	Command Decision	217	–
12º	Sagunto	150	=
13º	Afrika	122	=
14º	GD40	111	+
15º	Imperium Romanum II	100	+
16º	Alexander	99	=
17º	Turning Point Stalingrad	84	=
18º	Lion of the North	77	+
19º	Russian Campaign	52	+
20º	Vietnam	50	+

JUEGOS PC
Juegos puntuados 43

1º	Monkey Island I	288	+
2º	Eye of the Beholder III	279	=
3º	X-Wing	278	–
4º	High Command	259	–
5º	Alone in the Dark	245	+
6º	Manic Mansion	226	+
7º	Carriers at wa	220	=
8º	V for V Market Garden	214	–
9º	Harpoon	190	=
10º	Dune	180	=

Ranking realizado con la colaboración de las tiendas *Joc Internacional* de Algorta, Alicante, Barcelona, Berga, Cáceres, Girona, Granollers, Madrid, Molins de Rei, Murcia, Palma de Mallorca, Santa Coloma de Gramenet, Terrassa, Valencia y Zaragoza.

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

El detector de porquería

Los habituales de los zocos de venta de libros que menudean por los callejones de Ankh-Morpork se habrán encontrado más de una vez ante el siguiente dilema: ¿qué hacer ante un libro de portada atractiva, precio de espanto y del que no se tiene ninguna referencia?. Los textos de contraportada dicen lo de siempre y de la misma forma, y pese a todo el libro podría estar bien, pero si luego sale rana...Para estos casos está el fabuloso detector de porquería que vuestro bibliotecario favorito se complace hoy en presentaros.

por Alejo Cuervo

El truco es muy sencillo: se coge el libro en cuestión y se empiezan a pasar páginas con rapidez en busca de aquellas que no tengan diálogos. Si éstas no aparecen o, al llegar al final del libro, pueden contarse con los dedos de una mano, ahí lo tenéis: el *detector de porquería* acaba de daros su pitido de alarma. Se deja el libro en su sitio y el dinero en la cartera.

Dicho de otra forma: si un libro está compuesto casi exclusivamente por diálogos, de forma inevitable tendrá la textura de un tebeo. Basar una novela en los diálogos –por mucha acción y piños que puedan encontrarse en ella– conlleva falta de introspección en los personajes, ambientación pobre y, sobre todo, muestra desinterés del escritor por lo que escribe y, muy probablemente, falta de oficio.

Ahora, si alguien quiere tomarse la molestia de aplicar el *detector de porquería* a las novelas de la *Dragonlance*, las de *Battletech*, o las de *Star Wars* y *Star Trek*, podrá comprobar como éste suelta pitidos como loco. Este tipo de libros, escritos por encargo, con una larga lista de imposiciones editoriales referentes a la cantidad de sexo presente, los grados de violencia y el final feliz, son, sencillamente, libros sin alma que ni siquiera pertenecen a sus autores. Si alguien está interesado en leer tebeos, adelante: el *detector de porquería* funciona en ambos sentidos y le servirá tanto como a quien prefiera ahorrárselos.

Este tipo de libros vende lo que vende por dos motivos: 1) su lectura requiere el mismo esfuerzo intelectual que mascar chicle, y 2) operan sobre el primer mecanismo de ventas del marketing: la familiaridad del producto ante su cliente potencial. En el fondo, si uno se los vuelve a mirar teniendo bien presente todo lo anterior, resultan mucho menos impresionantes y la patina de su "lujosa" presentación se convierte en algo mucho más prosaico. Dejan de llamar la atención en lo más mínimo.

Ahora bien, para que nadie pueda decir que vuestro bibliotecario está cargado de prejuicios, os recomiendo que no dejéis de emplear el *detector de porquerías* a cualquier tipo de libro que se os ponga por delante. Las sorpresas abundan.

Porque en el fondo, los "libros escritos por encargo" no dejan de ser el mercado comercial más importante de la literatura popular moderna. Hay escritores con todo el oficio que haga falta que, sin ser especialmente ambiciosos, se ganan la vida honradamente escribiendo lo que toque y se toman su trabajo en serio. Así, es posible encontrar gente como Peter David que, además de escribir guiones de cómic para la *Marvel*, se dedica a escribir novelas de *Star Trek* en su ratos libres, buenas novelas desde cualquier punto de vista. O, en Inglaterra, alguien como Kim Newman, que ha escrito unas cuantas novelas de *Warhammer* firmando como Jack Yeowil más que aceptables. O, llegando al tema del día...

La morada y *El exilio*, de R.A. Salvatore (*Timun Mas*, 1.600 ptas. c/u.), son las dos primeras entregas de la serie de *El elfo oscuro*, ambientación *Reinos olvidados* y copyright de *TSR*. Si las pasáis por el *detector de porquería* podréis comprobar que no se queja y no sólo eso sino que están escritas con corrección y no resultan en absoluto molestas de leer. Ojo, seguimos hablando de tebeos aquí, pero en este caso se trata de un tebeo digno que, puestos a leer estas cosas, os recomiendo leer antes que otros de peor calaña.

Otro libro entretenido del que nuestro detector no se queja (aunque en este caso por los pelos) es *Barrayar*, de Lois McMaster Bujold (*Ediciones B*, 2.800 ptas.). Se trata de una nueva novela de la serie *Vorkosigan* que le reportó a su autora su segundo premio Hugo a la mejor novela de SF del año. Aventura espacial a la antigua usanza dotada del encanto particular de las buenas novelas de aventuras.

Bujold recurre a mecanismos de gratificación muy similares a los empleados por Scott Card en sus novelas de *Ender* o a los que, en definitiva, ha recurrido siempre la novela juvenil: un personaje que, en aparente inferioridad de condiciones (gancho automático para conseguir que nos identifiquemos con él), consigue salir airoso de una situación que se le antoja excesiva para sus medios. La diferencia de Bujold respecto a Card es que no amaña la baraja con montones de comodines puestos al servicio del personaje y, en su lugar, desarrolla tramas bastante más limpias de truculencias.

Y esto último es exactamente lo mismo que ha venido haciendo Lloyd Alexander a lo largo de los 5 volúmenes de su serie de *Prydain*, cuya publicación en castellano concluye con *El Gran Rey* (*Martínez Roca*, 1.200 ptas.). En este caso tenemos el desarrollo clásico de la novela de fantasía impuesto por el éxito de Tolkien, con lucha final entre el Bien y el Mal inclusive. Como en el caso de Bujold, el producto resulta seductor, con la única particularidad de que los ocasionales (y muy de agradecer) chispazos de humor de la primera, aquí constituyen uno de los principales soportes de la serie.

Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. Cierto orangután sosteniendo entre sus manazas un aparatito emite continuos y desagradables pitidos...*

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

JUEGOS Y FIGURAS

- **WARGAMES**
- **ESTRATEGIA**
- **ROL**

Ludómanos



Valencia



2 tiendas
Barcelona

CARRERAS JOC

Terrassa

GUINEA HOBBIES

Algorta-Bilbao



Girona

st. jordi

Girona

Stuka

Cartagena

Ludo JUEGOS

Zaragoza



EXCALIBUR

Madrid



ROLEGAME

Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

2 tiendas
Madrid

J&G
JUEGOS GAMES

Méjico



Soldado de Plomo

Alicante
Murcia



Granollers



Berga



Cáceres

kenia
Hobby Models

Palma de Mallorca

Jocs i Fantasia

Molins de Rei

21 tiendas
direcciones
en página

51



Tiendas

Tramposos

"Hecha la ley, hecha la trampa", dice el refranero. Si además tenemos en cuenta que el Diccionario de la Real Academia define juego como "ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde", veremos como inevitable el hecho de que, desde que el juego es juego, hayan existido los tramposos. Ahora bien, partiendo de la base de que el juego de rol no es un juego como los demás, deberíamos esforzarnos para que un ambiente de especial "fair-play" presidiera nuestras mesas de juego. En esto, como en tantas otras cosas, deberíamos dar ejemplo; y el DJ, el primero.

"Erase una vez un grupo de jugadores de *AD&D* en el cual había dos personajes, uno guerrero y otro paladín. El guerrero ansiaba poseer una espada +4, mientras que el paladín anhelaba una espada sagrada. Pues bien, resulta que el jugador que representaba el personaje del guerrero preparó un día una misión en la que entre el tesoro que habían de encontrar los jugadores había una espada +4; mira por donde, dicha espada fue a parar algo rocambolescamente a manos del personaje paladín. Días más tarde, el susodicho paladín decidió retirarse por un tiempo a lugares más seguros y el jugador que lo manejaba decidió dirigir las partidas durante un tiempo (algo que, curiosamente, nunca había hecho). En la primera misión, el grupo encontró una espada sagrada en el tesoro que, cosas de la vida, fue a parar a manos del personaje guerrero. El resto ya os lo podéis imaginar; en la siguiente aventura ambos PJs se encontraron de nuevo: ¡Caramba, guerrero, si tienes una espada sagrada!, ¡Hombre, paladín! ¿No es eso que llevas ahí una espada +4?. Segundos más tarde se realizó el trueque."

Esta es una historia real como la vida misma, que nos ha comunicado por carta un deprimido lector anónimo. Como somos optimistas, vamos a sacarle primero las conclusiones positivas: felicidades, muchachos, estáis jugando en un grupo con frecuente rotación en el papel de máster. Este es un hecho destacable, que debería dar lugar a distintas visiones del juego y del universo, que debería permitir disfrutar del mundo que se crea entre todos los DJs en sucesivas aventuras; en fin, partidas con mayor frescura. Pero, desgraciadamente, parece que en este caso son más "frescos" los DJs que las partidas.

No entraremos a juzgar si tal juego o tal otro incitan a la aparición de personajes "terminator". El afán de poseer un personaje invulnerable es un mal endémico que azota parte de la población rolera desde sus orígenes. Una vez más, debemos insistir en que el placer del juego de rol está en interpretar al personaje, con sus virtudes (que siempre se agradecen) pero también con sus defectos. Y no sólo lo decimos nosotros; en esta tendencia se alinean un buen número de diseñadores de juegos en los que cada vez está más presente la descripción psicológica del personaje por encima de las listas de bienes de equipo. "Rolear", no machacar; esta es la clave.

Pero en este caso no sólo nos encontramos con personajes dispuestos a vender a su madre por un puñado más de poder, si no que vemos que sus turbios manejos se entremezclan con la labor de Director de Juego y de Creador de Mundos (o lo que es lo mismo, de partidas). Y esto es mucho más grave. Porque el DJ, además de narrador y "alma mater" de la partida, tiene la labor de árbitro. Y los árbitros, por principio, son los que deben garantizar el respeto a las reglas (aunque se las salten cuando les convenga) y deben velar por el buen hacer de sus jugadores, incluso bonificándolo en lenguaje de juego si se cree necesario. Pero, lo que es más importante es que el poder del DJ se sustenta en la credibilidad que merezca a sus jugadores, y esta se desmorona cuando cae en la tentación de hacer este tipo de jugadas.

Obviamente, todos hemos tenido la tentación de hacer en algún momento alguna trampilla (¿Cómo que es un 100? ¡Está claramente "borracho"! ¡Vuelvo a tirar!), pero estas deberían considerarse como "patrimonio-de-la-pillería-puntual-del-jugador-molesto-con-el-destino". Si es el DJ el que asume este tipo de actitudes, sólo le pueden llevar a que se quede, a la larga, más sólo que la una (o, en este caso, queden condenados a jugar para siempre los dos amiguetes).

En fin, que parte de la dura carga del Director de Juego es la de dar ejemplo, y si quieres tener la conciencia tranquila cuando le des una colleja al jugador pillín, debes superar la tentación del abuso de poder. Para esto ya tenemos a la policía y a los árbitros de fútbol. El colectivo de los másters de rol debe permanecer intachablemente limpio. Es en beneficio de todos, no lo dudes. ●





Base Echo

***Si** ya te has cansado de vagar por las estrellas buscando respuestas a algunas preguntas trascendentes y vitales para tu existencia tales como ¿quién soy?, ¿de dónde vengo? o ¿a dónde voy?, lo sentimos mucho pero tendrás que seguir buscando. Sin embargo, si tus dudas son de carácter técnico y circunstancial, has ido a parar al espaciopuerto adecuado. Bienvenido a la Base Echo.*

por David Revetllat i Barba

Contestaremos aquí a algunas de las preguntas que se han ido formulando al respecto del juego de *La Guerra de las Galaxias*. Lamentamos el haber tardado tanto (tenemos problemas con las comunicaciones hiperespaciales), pero de esta forma hemos podido reunir las respuestas a vuestras preguntas en un sólo artículo. La mayor parte de las dudas no tienen respuesta en el material disponible de modo que en los casos indicados con "PRP" se han dado interpretaciones propias para por lo menos ir saliendo del paso.

En los combates navales, ¿cómo se interpretan los resultados de daño ligero, grave, etc. y qué daño sufren los PJ-PNJ que están dentro de la nave?

(PRP). En lo referente a la primera pregunta, suponemos que te refieres a qué le pasa a la nave en concreto, más que a sus estadísticas (lo cual ya viene en el reglamento). Bien, cuando una nave es ligeramente dañada y queda ionizada, le salen "chispas" por todas partes. Al crearse una brutal ionización en el casco, las corrientes eléctricas pueden circular libremente; tratándose de naves en el vacío, la permetividad (capacidad de conductancia eléctrica) en el exterior es obviamente ínfima, pero las corrientes eléctricas sí circularan a través del material consistente del casco así como de la atmósfera artificial de la carlinga. Al personaje no le pasará nada importante, pero no estaría de más que recibiera alguna descarga que lo dejara algo atontado. Con un daño pesado, todos los sistemas en general reciben daño, pero ha sido superficial, no ha llegado nada al interior de la carlinga. Con el daño severo, la nave pierde alguno de sus sistemas más importantes o incluso puede acabar inoperativa (soporte vital incluido). Los personajes serían afectados por ejemplo si el sistema de soporte vital queda anulado, o si la nave es agujereada y se escapa todo el gas vital, o si alguno se hallaba cerca del sistema que ha sido alcanzado, con lo que podría recibir algo de metralla, descargas eléctricas, etc. Cuando la nave es destruida, ésta se convierte en una bonita bola de fuego. Nadie podría sobrevivir a esto, pero en el reglamento se incluye la posibili-

dad de que el personaje, segundos antes, utilizara el asiento eyectable para escapar si supera la tirada de 15 en supervivencia.

En La Guía *aparece una valiosa lista de materiales y precios, pero aunque las funciones de algunos son deducibles,las de otros escapan a la imaginación. ¿Podrías decirnos en qué consisten el sistema miniaturizado de soporte de vida, el fisgón energético y los vaporizadores de humedad?*

El hecho de preguntar en estas secciones de LIDER sobre cosas que ya salen en el reglamento pero que han pasado inadvertidas al lector, no es en absoluto motivo de escarnio, como han hecho otros en el pasado en secciones que no viene al caso comentar. Todos cometemos errores, y éste es muy común. Además, indica que estáis siguiendo la regla de oro del buen jugador de rol: ¡pasar del reglamento, que para eso está!. En las páginas que acompañan a las tablas (capítulo 10 de *La Guía)* se explica todo. Y para que veas que el descuido no lo has tenido tu solo, apreciado lector, no he censurado la descripción que yo inventé al principio, ya que a mí también se me pasó por alto que las tablas iban acompañadas de su explicación. Así siempre podrás escoger la que más te guste:

(PRP). El sistema miniaturizado de soporte de vida, creado para sobrevivir en ambientes hostiles, es otro traje, que no llega a considerarse de vacío, pero que puede sacarnos de un mal paso. Es extremadamente delgado y fácilmente rompible. Puede ayudarnos a sobrevivir hasta durante una hora. Mantiene la temperatura y el gas necesario para sobrevivir durante ese tiempo. Puede plegarse, ocupando el tamaño de un pequeño paquete.

(PRP). El fisgón energético nos permite comprobar los circuitos de la nave para averiguar dónde puede haber un exceso de energía o carencia de esta, así como para comprobar si un circuito está funcionando correctamente. Para arreglarlo serán necesarias otras herramientas.

(PRP). Los vaporizadores de humedad se encargan de mantener la humedad correcta en un ambiente cerrado. Por un sistema de retroalimentación comprueban constantemente que ésta sea la ideal, y efectúan las variaciones necesarias si la humedad aumenta o disminuye. Su sistema de procesamiento de información dependerá del fabricante, y utilizará un código binario característico. Son comúnmente utilizados en zonas desérticas para cuidar de las cosechas, del ambiente de las casas, etc.

En la sección de droides de La Guía *se hace referencia a una escala de robots desde Primer Grado hasta Quinto grado. ¿En qué consiste esto?*

En la página 49 del capítulo quinto de *La Guía* se explica perfectamente a qué corresponde cada grado, desde los robots científicos hasta los de la basura.

¿Poseen la Rebelión y el Imperio banderas o escudos? En caso afirmativo, ¿cuales son?

El uso de insignias no parece muy generalizado. Las grandes naves se conocen entre sí, aparte de por su forma característica, por la "aviónica", mensajes en clave que sólo las naves del Imperio (o de la rebelión en su caso) conocerán, y que los ordenadores de cada nave van intercambiando. La aviónica incluye no sólo programación sino también elementos sólidos, por lo que acaba resultando más fácil robar una nave al enemigo que ya lleve todos esos complejos datos que intentar imitarlos. Por otro lado, las naves pequeñas (cazas, cazabombarderos,...) se reconocen por su propia forma característica. De todas formas, no parece importante el uso de banderas e insignias, dado que cuando hay una base imperial ya se nota, y cuando es rebelde lo mejor es no ir anunciando a gritos que lo es. A los miembros de la Rebelión se les dan sesiones informativas sobre las naves imperiales, y lo mismo ocurre con los imperiales respecto a los rebeldes. Las banderas que aparecen al final del primer film durante la ceremonia, pertenecen a los distintos mundos que han apoyado a la Rebelión, no a la Rebelión en sí.

¿Podría un PJ que ha pasado al lado oscuro regresar al lado correcto?

(PRP). Como ya sabemos, sí es posible...Pero también enormemente difícil. Para ello el personaje oscuro deberá ser atraído por una buena razón: otro personaje con el cual tuviera un vínculo afectivo muy fuerte o que estuviera relacionado con el lado correcto de La Fuerza. Mejor aún si son las dos cosas. Aún así, existe el peligro de que el personaje oscuro no pase al lado correcto e intente destruirnos. Para intentarlo, deberá hacerse una tirada especial (si es un jugador quien lo intenta, no estaría de más que se las ingeniase explicándole al personaje oscuro porqué debe volver al lado correcto). Finalmente para conseguirlo, deberá superarse un 30 en Mando (o Discusión, Elocuencia, etc si se han inaugurado dichas habilidades en la sección de Percepción), con los siguientes modificadores:

– 5 si existe/existió un vínculo afectivo fuerte(casados, familia cercana,...) o -2 si era un vínculo no muy fuerte (amigos,...).
– 5 si el personaje está bastante versado en La Fuerza (-2 si es un principiante).

Esta regla es más bien orientativa, podéis variarla a vuestro gusto.

¿Cómo puede escaparse de un rayo de tracción?

En principio es bastante difícil. Suponemos que te refieres a un rayo de tracción militar, que son los más potentes. Para conseguir atrapar a una nave, primero se lanza un primer rayo tractor, que evitará que la nave se aleje de la captora, aunque podrá seguir dando vueltas a su alrededor intentando escapar. Cuando un segundo o incluso un tercer rayos captores alcanzan a la nave, entonces ya queda inmovilizada y nada puede librarla. Pero mientras sólo está presa del primer rayo captor, puede intentar una brusca maniobra que la lanzará fuera de él (Pilotaje 30 o más)...a costa de sus motores de hiperimpulsión, que quedarán estropeados a corto plazo, después de recorrer unas cuantas decenas de años luz. Luke Skywalker lo hace en "Heir to the Empire".

Los códigos de daño de las baterías turboláser y otras armas de naves de gran tamaño son relativamente pequeños, ¿se doblan al atacar a naves pequeñas?

En principio no, ya que si bien su potencia no es excesiva, si lo son en cantidad. Por ello, que le caiga una lluvia de por ejemplo 12 baterías turboláser a tu desvencijado carguero, ya es más que suficiente para convertirlo en polvo estelar.

¿Si un Jedi te aplasta la garganta (muerte telekinética herir/matar) hay escapatoria?

La única escapatoria para la víctima si el Jedi ha conseguido la tirada sería que alguien distrajera al Jedi, por ejemplo intentándolo dañar o atacándolo de alguna otra forma. Por otro lado, un Jedi puede utilizar este poder si sólo lo hace para dejar inconsciente a la víctima sin por ello ganar un punto del lado oscuro. Luke Skywalker deja inconscientes a dos guardias gamorreanos utilizando este método, y él nunca abandona el lado correcto de La Fuerza.

¿Qué diferencia hay entre un bláster de repetición y uno convencional puesto en selección de tiro automático?

Buena pregunta. Como que el autor de estas líneas en principio no tiene la menor idea sobre el asunto, propone lo siguiente, (prp)coger como modelo las armas actuales. Un bláster de repetición correspondería a un arma automática usual, con una alta cadencia de tiro, pero que también tendría el selector de tiro a tiro, aunque lanzando varios disparos en ráfaga podría hacer mucho más daño si da en el blanco (sin el inconveniente del retroceso, claro), en total 6D de daño según *La Guía.* No tendría ninguna diferencia con una convencional que pudiera ponerse en tiro automático, pero en principio las convencionales sólo disparan tiro a tiro. Si hubiera alguna que tuviera selector de ráfaga (que pasaría de ser un arma restringida a prohibida) no presentaría ninguna diferencia significativa, aumentando en 1D el daño que pudiera hacer. Quizá el ejemplo lo tengamos en la pistola israelita Mini-Uzi, con su posibilidad de hacer fuego automático aparte del semiautomático. ●

EL LIBRO DE ROL QUE AUN TE FALTA !!!......

AD&D
ALIENS
ANALAYA
AQUELARRE
ARMY OF DARKNESS
ARS MAGICA
BATTLEMASTERS
BATTLETECH
BEYOND THE SUPERNATURAL
BLADESTORM
CAR WARS
CATALOGOS
CAZAFANTASMAS
CRUZADA ESTELAR
CYBERPUNK
CHAMPIONS
CHILL
D&D BASICO
DARK CONSPIRACY
DC HEROES
DRACULA
DRAGONLANCE
EL CORTADOR DE CESPED
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
ELFQUEST
FAR WEST
GURPS
HERO SYSTEM
HEROQUEST
JAMES BOND
KILLER
KILLER ARMAMENTO SIMULADO
LA LLAMADA DE CTHULHU
MAGE
MATERIALES MAQUETISMO
MEGATRAVELLER
MINIATURAS CITADEL
MINIATURAS GRENADIER
MINIATURAS MITHRIL
MINIATURAS RAFM & CO
MINIATURAS RAL PARTHA
MINIATURAS THUNDERBOLT MOUNTAIN
MUTANTES EN LA SOMBRA
ORACULO
PALLADIUM
PARANOIA
PENDRAGON
PINTURAS Y PINCELES
PRINCIPE VALIENTE
RAGNAROK
REINOS OLVIDADOS
REVISTAS Y FANZINES
RIFTS
ROLEMASTER
RUNEQUEST
SHADOWRUN
SOL OSCURO
SPACE MARINE
SPACE MASTER
STAR WARS
STORMBRINGER
TERMINATOR 2
THE MASQUERADE
TRAVELLER NEW ERA
TWILIGHT 2000
UNIVERSO
VAMPIRO
WARGAMES
WARHAMMER 40000
WARHAMMER BATALLAS FANTASTICAS
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
WEREWOLF



SOLICITALO POR CARTA A : HOBBIES GUINEA, BASAGOITI, 64. 48990 - ALGORTA, VIZCAYA.
ADJUNTANDO 200 PTS EN SELLOS DE CORREOS PARA GASTOS DE ENVIO.
SERVICIO DE VENTA CONTRAREEMBOLSO A TODA ESPAÑA.

Blackbeard

Y ahora, una de piratas. Sí, lo has entendido bien. ¿O es que Barbarroja no es digno de que se le dedique un juego de mesa?. Pues eso, y ahora a leer con mucha atención si no queréis que os pasemos por la quilla, o peor aún, que os dejemos abandonados en una isla desierta con un galón de agua, un mendrugo de pan y una pistola con una sola bala.

por Víctor Escós

Blackbeard , de *Avalon Hill*, es el juego que esperábamos un numerosísimo grupo de jugadores. Cargamentos de ron, mujeres, rehenes, motines, escorbuto, barcos de guerra, los famosos cazapiratas, todo esto y más es lo que nos ofrece este esperado juego .

Todos los amantes de los juegos de tablero nos encontramos a menudo con un grave problema, que por su difícil solución hace que desechemos la compra de algún juego. Este problema no es otro que el de reunir al número de jugadores suficiente. Bien, pues éste es probablemente uno de los grandes aciertos que *Blackbeard* nos brinda. A diferencia de la mayoría de juegos que están pensados para varios jugadores y tienen unas reglas para jugar en solitario, en este juego ocurre justamente lo contrario. Es decir, *Blackbeard* es para ser jugado en solitario, aunque pueden "jugar" hasta cuatro jugadores. Este es el punto especial en el que debemos insistir ya que lo que sería jugar, jugar, los cuatro no juegan.

Ambientación

Como dice el subtítulo del juego,estamos en la época dorada de la piratería (siglo XVIII). El trabajo que tiene por delante cada pirata es arduo y duro, aunque puede ser muy lucrativo. Las rutas comerciales de los mercantes estan allí, al alcance de la mano de los que se atrevan a interceptarlas, por no hablar de los ricos puertos que salpican la costa. Los gobernadores, sean de la nación que sean, son sobornables y podemos hacer de un puerto un refugio seguro para nosotros, cosa que nos será muy útil a la hora de vender la mercancía. Ser rico o ser pobre, acabar enfermo en una miserable isla desierta o pasar a la historia como uno de los más famosos piratas correrá de tu mano. Las enfermedades, los motines y tus "hazañas" se encargarán de irte poniendo las cosas difíciles. Los Comisionados Reales (K.C.) y los barcos de guerra de las naciones europeas no se molestarán en ir contra un pirata que sobrevive miserablemente, pero actuarán y con gran poder contra el que activamente atente contra los bienes ajenos. Evidentemente, ésa es la ruta a seguir si se quiere ganar, aunque como se puede apreciar no carece de riesgos.

El sistema de turnos de juego

En este apartado es donde podemos hallar el talón de Aquiles del juego. Por nuestra parte estamos totalmente de acuerdo con el sistema, que calificamos de original, aunque comprendemos que cuando juegan varios jugadores pueda resultar pesado (sobre todo para los piratas inactivos). Nos explicaremos: los jugadores inician el juego con un lanzamiento de dados para estipular cuál será el jugador nº 1, cuál será el nº 2, etc, y una vez se conoce el orden de los jugadores, el nº 1 saca la primera carta de sucesos del mazo. Si es él el jugador activo, inicia su acción.Una vez ha acabado su turno saca una nueva carta de eventos, en la que mirará en primer lugar cuál es el jugador activo (que estará resaltado con una calavera de color oscuro en la misma carta); si la primera calavera fuera de color negro continuaría jugando él, y si no hubiera ninguna calavera resaltada seguiría el turno en posesión del jugador nº 1. Este jugador sólo dejaría de estar activo si en la carta de sucesos apareciera una de las otras calaveras oscurecidas, lo que significaría un cambio de turno.

Para los jugadores suspicaces podemos dar un dato interesante; hay exactamente el mismo número de calaveras negras en cada posición, con lo que el juego no favorece a ningún jugador en concreto. Pese a ello es muy posible que el jugador nº 1 al sacar la carta de evento del mazo vea que la segunda calavera es de color negro, lo que significará que el jugador 2 inicia el juego y ...sigue ... y ... sigue ... y ... sigue jugando hasta que por fin al levantar la dichosa carta vuelve a aparecer la primera calavera resaltada, con lo que volverá a pasar el turno al jugador 1.

Si el número de jugadores aumenta (máximo de 4) las posibilidades de entrar en juego disminuyen, con lo que recomendamos a los jugadores que aprovechen las "rachas" de actividad que encuentren a lo largo de la partida, e intenten sacar el máximo partido de ellas. Históricamente los piratas alternaban épocas de frenética actividad con temporadas de hastío y aburrimiento. El juego refleja con el encadenamiento de turnos dicha circunstancia.

¡Qué duro es ser pirata!

Sobrevivir, ésa es la palabra clave. El capitán pirata descubrirá demasiado rápidamente lo difícil que ello le puede resultar. Juegues en la zona marítima que juegues, los comisionados del rey (K.C), o para entendernos mejor, los caza-piratas, te acosarán, te perseguirán, y aunque parezca mentira, el mar se hará pequeño para tí.

Este sería un ejemplo de lo duro que puede llegar a ser: el pequeño mercante español que has atacado ha puesto las cosas difíciles a tu goleta "Adventure" y tu tripulación no está demasiado satisfecha con el botín que has conseguido. Por si fuera poco los desperfectos que ha sufrido tu barco deberían ser reparados. Con esa idea te diriges a puerto amigo.

Acercándote a Tortage, el puerto pirata por excelencia del Caribe,decides echar un vistazo, cerca de una zona muy transitada por los mercantes. Oteas con avidez buscando una nueva presa, sacas un carta para ver lo que avistas y ... sensacional, eres un crack, acabas de avistar un barco de guerra de nacionalidad desconocida que está en tus mismas narices.

De nuevo con problemas, resuelves eludirlo, y ... lo consigues. Sin hacer más llegas a Tortage, donde das a tu tripulación su bien merecido descanso. El reparto del



botín tal y como preveías ha sido muy pobre y rápidamente planeas una nueva expedición. Suerte.

Este sería el mísero resultado que habrías conseguido en tu última salida. No desesperes, puedes tener mucha más suerte en la próxima y además si sigues siendo el pirata activo puedes empezarla en el mismo momento en el que acabes la reparación de la goleta.

El escorbuto, los alzamientos nativos, los terremotos, las plagas, las terribles tormentas, los motines de tus descontentos marineros, los buques de guerra, los K.C, todo se une contra tí para impedirte que consigas el preciado botín que transportan los débiles mercantes, pero una buena estrategia puede ayudarte y mucho a acabar la partida, sino como vencedor sí al menos sobreviviendo, que no es poco.

Los consejos que te da este viejo lobo de mar pueden serte de utilidad, así que ojo avizor.

Evita estar en guerra con muchas naciones. Ello te servirá para tener más puertos en los que refugiarte, cosa muy saludable.

Procura conseguir un "refugio seguro" lo más rápidamente posible. Tú quieres enriquecerte, ¿no? Pues hazme caso.

Corre riesgos. La vida pirata no es para "nenas" y un golpe audaz puede reportarte mucho dinero.

Si te ves capacitado ataca puertos. Los puertos siempre significan dinero.

Hazle la puesta a punto al barco antes de salir. Sin comentarios.

Cuidado con las zonas marítimas pequeñas, ahi el mar se te acabará antes.

Regula tu fama (notoriedad). En determinados momentos (si no tienes un buen barco) se puede pagar muy caro.

Haz algún "farol". Puedes disponer de hasta tres piratas a lo largo de la partida. Cuando uno consiga bastante notoriedad retíralo. Les pondrás un listón al resto de los jugadores,y tú siempre podrás seguir jugando con los piratas que te queden.

En definitiva, el capitán ganador en *Blackbeard*, aquel que alcance mayor fama y a la vez un buen botín, deberá ser astuto, agresivo y tener un poco de suerte. Así que levad anclas, dejad que el viento hinche vuestras velas, izad la bandera negra, y ... que os sea leve.

FICHA TÉCNICA

Título:	Blackbeard.
Diseñador:	Richard Berg.
Desarrollo:	Don Greenwood, Jim Eliason.
Cubierta:	George Parrish Jr.
Mapa:	Charles Kibler.
Editorial:	Avalon Hill.
Jugadores:	1 a 4.
Contenido:	2 mapas plegables de cartón duro. 2 sets de fichas. Libro de reglas. 24 cartas de piratas. 40 cartas de acción. 2 dados de 6 caras. 8 tarjetas de diario de a bordo

TABLERO DE CRISTAL

Tolkien en CD-ROM

¿Nuevas tecnologías aplicadas a la Tierra Media? Pues sí. Timun Mas acaba de publicar TOLKIEN. ENCICLOPEDIA EN CD-ROM, un "libro electrónico" que contiene un montón de información sobre el mundo creado por el autor de El Señor de los Anillos. Pero eso no es todo. Uno de los personajes implicados en este proyecto es un viejo conocido de LIDER: el bardo Ripperbaum Halbershaft quien, convertido ahora en asesor de imagen del Rey Brujo de Angmar, nos explica qué es esto del CD-ROM de Tolkien.

por Ripperbaum Halbershaft

La Redacción nunca aprenderá. Ya en la entradilla levantan la liebre de una noticia sensacional que quería transmitir en persona a los queridos lectores de Líder. Sí. Yo soy el asesor de imagen de Mûrazôr, el Rey Brujo de Angmar. Y fui yo quien le consiguió el contrato del año, haciendo que filmara el anuncio de *Freixenet* de las pasadas navidades en la Tierra Media junto a su gran amigo Smaug, deseando un feliz y último año nuevo a todos los Pueblos Libres (aunque a él le gusta equivocarse y decir Pueblos *Liebres*). ¡Y pensar que cuando me contrató decía que no saldría en las palantiri ni por todo el petróleo de Harad!

Pero vayamos al tema principal: ¿por qué un CD-ROM de Arda? Pues porque estaba harto de tener que buscar en pergaminos, papiros y manuscritos la información necesaria para complacer a Mûrazôr, que sigue obsesionado con *el* Anillo (como si no tuviera bastante con el penoso aspecto que le dejó el anillo que Sauron le dio a él).

Me pasaba el día tratando de complacer al Primer Nazgûl: "Ripper ("Destripador", así me llama el jefe), averíguame cuál ha sido la última migración de los asdriags... Ripper, ¿dónde demonios se ha metido Galadriel?... Ripper, quiero el número de tropas de caballería pesada que Gondor ha desplazado a Rhovanion." Resumiendo, Mûrazôr paga bien pero es un plasta y a mí me gusta disponer de algo de tiempo libre. Tenía que encontrar una solución y eso me lo proporcionó Frisby, que aunque enano no es tonto y se ha pasado al bando de las Tinieblas conmigo. Me explicó que en lo más profundo de Monte Gundabad un misterioso grupo de urukhai (*L'Equip Intern* se hacen llamar en Lengua Negra) trabajaba en algo que iba a convertir los Anillos de Poder y las palantiri en cosas obsoletas. Y no era una consola de juegos. Era un disco de precioso material (y no era mithril) capaz de almacenar toda la sabiduría de los Ulairi en su interior. Este disco había sido encargado por *Timun Mas*, una curiosa organización empeñada en propagar en otros mundos lo que se cuece en la Tierra Media (ver si no, el *Bestiario de Tolkien*, la *Enciclopedia Ilustrada de Tolkien* y el *Atlas de la Tierra Media*). Bien, pues conseguí hacerme con una copia del susodicho disco y mediante un Portal interdimensional me hice traer de la Tierra un ordenador PC compatible (que guardo celosamente de Mûrazôr). Desde entonces, el Rey Brujo tiene toda la información que desea y a mí me queda tiempo de sobra para darle al *Four Goblins* y cortejar a las elfas prisioneras en Carn Dûm.

Pero, como ya os he dicho, quien realmente domina el tema es Frisby. Aquí reproduzco un fragmento de la conferencia que Frisby tuvo que dar ante los trolls negros de Mûrazôr (la niña de sus ojos, el Rey brujo tiene su corazoncito). La conferencia fue un éxito: los trolls no entendieron nada, pero al menos no se comieron a Frisby. En cambio, a la semana siguiente, Mûrazôr trajo al cantante *Elfo Sedaka*, capturado por Khamûl (el nazgûl 2) en las cercanías de Lórien, para que diera un recital. En cuanto sonaron los primeros compases de su hit "Galadriel, estás más buena que la miel", los trolls se volvieron *berserk* e hizo falta la intervención del propio Mûrazôr ("¡Escupe, escupe!" gritaba mientras ponía boca abajo a Rogrog, igualito que en los dibujos animados de Silvestre) para que la cosa no acabara en una razzia por Rhudaur, Cardolan y Arthedain, con el consiguiente incidente diplomático.

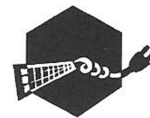
De la conferencia de Frisby el enano sobre el CD-ROM

"Una vez conectado el ordenador e introducido el CD-ROM en la unidad lectora, se accede al índice temático de la enciclopedia (mediante ratón o teclado). Pulsando sobre uno cualquiera de los símbolos de los capítulos se accede al capítulo en cuestión y desde él a las entradas que lo configuran. Esto equivaldría a un uso convencional tipo libro, pasando página a página (pantalla a pantalla en este caso).

Si el lector está interesado en buscar una palabra determinada, basta que teclee dicha palabra para acceder directamente al texto y la ilustración (si la hubiere). Una

Características técnicas de Tolkien, Enciclopedia en CD-ROM

- PC compatible con procesador 386, mínimo de 2 Megas de RAM y unidad de disco duro.
- Monitor VGA 256 colores.
- Unidad lectora de CD-ROM compatible MPC.
- Entorno gráfico WINDOWS 3.1 o superior.
- La enciclopedia en CD-ROM contiene todos los textos del libro *Tolkien, Enciclopedia ilustrada*, y todas las ilustraciones de esta enciclopedia y del *Bestiario de Tolkien*, ambos libros publicados también por *Timun Mas*.



vez aparece el texto en la pantalla, todas las palabras que a su vez cuentan con entrada propia en la Enciclopedia aparecen en un color distinto al texto general. "Pinchando" con el ratón sobre ellas, se accede a su texto explicativo correspondiente. De esta manera, la búsqueda y consulta de términos es muchísimo más rápida. La enciclopedia en CD-ROM cuenta con 10.000 referencias cruzadas.

Existen otras formas de búsqueda: se puede pedir al ordenador que liste todas las entradas en las que aparece un nombre o palabra determinada y acceder a ellas inmediatamente, se pueden establecer cadenas lógicas de búsqueda (por ejemplo: *elfo* y *noldor* y *Bosqueverde*, y aparecerían las entradas que incluyeran los tres conceptos; *elfo o noldor o Bosqueverde* y aparecerían las entradas que incluyeran uno de los tres conceptos, etc.)

El usuario puede también efectuar anotaciones que quedarán registradas con la entrada correspondiente. Al volver a acceder a dicha entrada, se puede hacer aparecer en pantalla la anotación que se hizo en su día. También es posible marcar trozos del texto y volcarlos en un tratamiento de textos, para usarlos como citas.

Las entradas de la Enciclopedia van acompañadas en muchos casos de ilustraciones. Algunas de estas ilustraciones han sido dotadas de animación (por ejemplo, la evolución del planeta Arda imaginado por Tolkien, que aparece en las páginas 46-49 del libro, se muestra en movimiento continuo). Además, "pinchando" con el ratón en un icono con forma de libro aparecen todas las referencias de dicha entrada en las obras de Tolkien. Si se trata de una entrada geográfica, "pinchando" en otro icono con forma de planeta se puede ver un mapa de Arda, el mundo de Tolkien, con la localización del término señalada en color rojo."

¿Rol CD-ROM?

Quienes han visto en funcionamiento esta enciclopedia en CD-ROM han empezado a preguntarse qué pasaría si se sacaran los grandes libros de reglas y de referencia de los juegos de rol en este soporte.

¿Cambiarán los másters y DJs sus pantallas por monitores de ordenador? ¿Será posible que cualquier lego tenga a su alcance toda la complejidad de *Rolemaster*, por poner un ejemplo, sin tener que estudiar durante un año y medio, seis días a la semana, cuatro horas al día? Todas estas cuestiones quedan en el aire, igual que están las espadas en la Tierra Media. Seguiré informando.

Ripperbaum Halbershaft, asesor de imagen de Tar-Mûrazôr, Rey Brujo de Angmar, Señor de los Nazgûl. En Carn Dûm, yulë 1650 T.E. ◆

El puente sobre el río Thil

Escenario para *Fantasy Warriors*

El escenario para el juego de Grenadier que ha continuación te ofrecemos recrea un combate a pequeña escala, de esos que tanto abundan en las guerras y de los que no se habla en los libros de historia, pero que a menudo son decisivos en la resolución de las grandes batallas. En este caso, se trata de la lucha por mantener una posición decisiva, un puente que puede decidir una guerra.

por Ricard Ibáñez

En la Primavera del año segundo del mes del Colmillo una horda de la tribu goblin Kriehepec, al mando de su jefe guerrero Buruck-Thurg Oreja sangrante, invade los territorios de la Marca del conde Latius. Mientras el grueso de las fuerzas goblins se lanza contra las indefensas granjas del territorio, Buruck envía a una banda de goblins hacia el puente del río Thil, con órdenes de destruirlo para impedir la llegada de los soldados del conde. Por desgracia para los goblins, los humanos han reaccionado con rapidez, y un grupo de ballesteros ha llegado ya al puente de madera.

Terreno

El terreno de juego mide 140 cm. de largo por 100 cm. de ancho. Los accidentes que hay en él son:

- Un bosque de 20 cm. de diámetro.
- Dos colinas de 20 cm por 10 cm.
- Un seto de unos 35 cm.
- Una ciénaga de 40 cm. de diámetro.
- Un río, que tiene una anchura de 8 cm. La fuerza de su corriente es de 4.
- El puente mide 15 cm. de largo, y tiene una anchura de 5 cm. A efectos de combate, es terreno difícil.

Para destruir el puente son necesarios 10 impactos. Cualquier figura que tenga la base en contacto con el puente puede golpearlo. El acierto es automático.

Despliegue inicial y refuerzos

Inicialmente sólo la unidad de ballesteros humanos está en el terreno, y deberá desplegarse a un máximo de 15 cm. del puente (sea en una u otra orilla).

El juego se inicia en la tercera hora de la noche. En su turno de movimiento,la banda de goblins de Krock entra en el terreno de juego por cualquiera de los dos caminos del lado Oeste.

A la sexta hora de la noche aparecen por el camino del lado Este el caballero Rictor y sus tropas.

En la primera hora del día aparece por el lado Oeste el goblin Sruton y su tropa, que acude como refuerzo de Krock.

Condiciones de victoria

El bando goblin gana si consigue destruir el puente.

El bando humano gana si consigue resistir hasta la primera hora de la noche (décimo turno de juego), momento en el que llega el ejército del conde Latius, y los goblins deben retirarse.

Por supuesto, el bando que logre eliminar por completo al contrario gana la partida.

Bando Humano

Ballesteros

- Marcus, oficial a pie, liderazgo 2.
- 5 ballesteros veteranos, incluyendo líder.

Tropas de Rictor

- Rictor, comandante a caballo, liderazgo 4.
- 12 infantes normales con alabarda, incluyendo líder y campeón.
- 10 milicianos normales con pica, incluyendo líder.

Bando Goblin

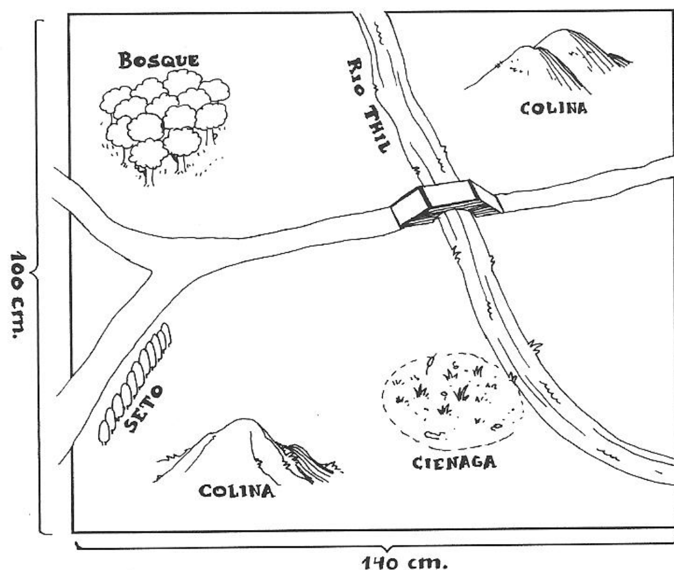
Grupo de Krock

- Krock, comandante a pie, liderazgo 3.
- 10 arqueros veteranos, incluyendo líder.
- 12 goblins veteranos con espada, incluyendo líder y campeón.

Grupo de Sruton

- Sruton, oficial a pie, liderazgo 3.
- 12 goblins normales con espada, incluyendo líder y campeón.

Para las características, consultar las listas de ejércitos de las páginas 50 y 51 del manual. ⬢



dossier

LOCOS POR EL JUEGO



Locos por el juego

Un juego pasa a ser conocido cuando mucha gente pasa horas disfrutando de y con él. Sin jugadores, no pasaría de ser un ente abstracto, un loable esfuerzo fruto de la imaginación de un tipo más o menos pirado, pero vacío de la componente social que implica el placer de jugar con los demás. Resultaba, por lo tanto, bastante injusto que llevásemos 39 dossier hablando de juegos sin habernos dedicado nunca a tratar de la gente que pasa horas y horas alrededor de una mesa, de unos dados y de unos libros de reglas. Esperemos salvar el error con esta entrega.

por Eduard García

Y es que ya somos muchos, y bien distintos; y en esta variedad debemos saber encontrar el gusto. Que el número de aficionados a los juegos de rol se ha disparado es un hecho que no se le puede escapar ni al más despistado. Hoy en día es difícil encontrar un centro cívico, un instituto o una facultad donde no se mueva un pequeño (o no tan pequeño) reducto de jugadores. Aunque ya se está convirtiendo en un tópico de los analistas del sector, debemos insistir en el hecho tan evidente como saludable de que en esta afición ya han habido un relevo generacional (si no dos); y esto es un buen síntoma, básico para su supervivencia. Si bien en la segunda mitad de los 80 el perfil del jugador era el universitario con inquietudes hacia la narrativa fantástica, hoy en día el rol es carne del patio de instituto o, apurando, de colegio. Y esto no debe llevar a la desesperación ni al desencanto a los más veteranos, ya que si bien es cierto que estos jugadores de nueva hornada hacen mucho más ruido (¡ya no hay quien se concentre en este club!), lo compensan con su ilusión, frescura y ... falta de vergüenza (en el mejor de los sentidos). Porque, contra todo pronóstico sensato, son los más jóvenes los que antes arremeten contra *Rolemaster* y otras hierbas sin ningún tipo de escrúpulos. Y, más difícil todavía, resulta que algunos hasta lo digieren sin rastro de empacho. Y los que no, afrontarán mejor el segundo plato.

Y visto que así está el panorama, nada mejor que presentar en este dossier de celebración del LIDER 40 un pequeño retrato de lo que ha venido siendo y haciendo la afición, de sus gentes y de sus obras. Y con esto ofrecemos la segunda edición (¡parecemos un editor cualquiera!) de nuestro Censo de Clubs, la base de datos del sector más importante recopilada hasta la fecha. Así os resultará más sencillo conoceros y daros a conocer. Los que falten, que no se lo piensen dos veces: con un mínimo de esfuerzo figurarán en la tercera.

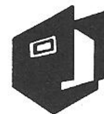
En fin, un cariñoso saludo a los recién llegados y un entrañable guiño a los jurásicos. Como decía el amigo Freddy (y alguien más), *the show must go on*, y está en nuestras manos. ●

DIA de JOC - Juego

DIA de JOC - Juego ya está a la vuelta de la esquina, falta menos de un mes para su celebración. En este momento las noticias sobre estas jornadas son muchas y muy atractivas, haciendo referencia a la ocupación de stands, participación de clubs y actividades que se realizaran.

Sabemos que la mayoría ya estáis muy entusiasmados y que asistiréis a las Jornadas. Para los que aún no os habéis decidido, deciros que **DIA de JOC - Juego** tendrá todo aquello que es necesario para jugar y divertiros: espectaculares partidas de una gran variedad de juegos de rol, de los más novedosos juegos de estrategia y wargames, la presencia de los mejores másters, etc. ¿Seréis capaces de quedar fuera de juego? Intuimos que no.

Referente a la participación de **clubs** estarán prsentes en **DIA de JOC- Juego:** AICRES Asociación Ibérica de Clubs de Rol, Estrategia y Simulación (ámbito estatal); AJRM, Associació de Jugadors de Rol de Mataró (Mataró); ALMOGÀVERS (Barcelona); ARIOCH (Palma de Mallorca); Asociación Defensora del Troll, ADT (Reus); AURYN (Barcelona); CRUAB, Club de Rol de la Universitat Autònoma de Barcelona; CRUPC, Universitat Politècnica de Catalunya (Barcelona); DREADNOUGHT (Valencia); EL GRUPO BETH (Barcelona); GRIAL, Associació Universitària de Còmics, Rol i Ciència Ficció (Barcelona); GRUP JOVE DE FORMACIÓ I TEMPS LLIURE (Cornellà de Llobregat); LEGIONES ASTARTES (San Sebastián); LOS VÁNDALOS (Sant Boi de Llobregat); MENROOD (Granollers); MERSULIRANS (Madrid); ¿PODEMOS CON ELLOS? (Vilanova i la Geltrú); PROMOTORA DE LA FEDERACIÓN CLUBES DE ROL Y ESTRATEGIA EN ARAGÓN (Aragón); SAVAGEQUESTERS (Barcelona); WIZARDS & WARRIORS (Canovelles); WOLFRIDERS (Sabadell); YARHOW CORP. (Málaga)



Las revistas y el juego de rol nacional

Cuando nos planteamos celebrar nuestro número 40 con un dossier dedicado a la afición, todos coincidimos en que uno de los temas que sin ninguna duda debíamos tratar era la evolución de las revistas del sector y de los juegos de rol hechos aquí, en casa. El destino quiso que, además, el pasado mes de octubre tuviéramos el honor de ser invitados por la gente del club Necronomicón, a sus primeros Encuentros de Creadores de Rol, donde se nos encomendó inaugurar el foro con una retrospectiva que hacía referencia precisamente al mismo tema. Así pues, este artículo, más o menos retocado, responde a lo expuesto en la misma conferencia. A ellos corresponde, pues, el mérito de habernos empujado a adelantar el trabajo.

por Eduard García

Sin duda, una de las formas más objetivas de analizar el estado de la afición es juzgarlo por sus frutos. Hijos de esta inquietud por profundizar y difundir lo que son los juegos de reflexión, en general, y los de rol, en particular, son las distintas publicaciones que los mismos aficionados han dado a luz. Desde primarios fanzines (por su información o por su estética, que nunca por la dosis de ilusión con la que se elaboran), hasta las actuales revistas, desde los fotocopiados juegos de club a los encuadernados en tapa dura, tenemos ante nosotros un largo panorama de afanes y desencantos. Si tomamos como referencia cronológica la primera publicación del *D&D* en castellano, nueve años de historia contemplan ya a este extraño colectivo de pirados por los dados extravagantes, las figuras de plomo y las aventuras sin límite.

Capítulo uno: Revistas y fanzines

No es porque yo sea el director de LIDER, pero realmente hablando de la historia de nuestra revista daremos un paseo por la historia de la afición y de las publicaciones del sector. Haremos un repaso un poco a lo "culebrón", para que veáis que el mundo es un pañuelo.

Erase una vez, allá por los albores de los años 80 (en el 81, si queremos concretar), una tienda barcelonesa empezó a importar una serie de juegos bastante distintos a los clásicos y familiares juegos de sociedad: eran los llamados *wargames*, o juegos de guerra; incluso en su pequeño escaparate se llegaron a ver algunas cajas de algo más raro todavía, un juego de magos y guerreros que parecía que hacía furor en las universidades americanas. Junto a la tienda rápidamente se reunió un grupillo de habituales, entre los que se encontraba Lluís Salvador. Resulta también que el abuelo de Lluís pertenecía a una asociación cultural de antiguos aviadores republicanos, el Aeri Club Condal. Un buen día, Lluís se propuso convencer a su abuelo y sus compañeros de que les permitieran crear una sección de la asociación dedicada al maquetismo y a los juegos de simulación bélica. Así nació *"Maquetismo y Simulación"*, el club decano barcelonés y probablemente el más veterano de España. Pronto se lanzaron a ciclostilar un boletín, MS, en el que además de tratar de sus juegos favoritos de tablero, se presentaba lo que era el juego de rol, siempre desde la perspectiva clásica de *D&D* y *AD&D*. En 1984, el número 9 de su boletín marcaría claramente su vocación de apostolado, al ser distribuido en algunas tiendas de juegos para que llegase a gente ajena al club. Como suele pasar en estos casos, siempre hay alguien que rápidamente toma las riendas del proyecto; en este caso fue Xavier Pérez Rotllan, de la mano de los hermanos Cebrián y Jordi Zamarreño. Con el transcurrir del tiempo, hechos que no vienen al caso hacen surgir discrepancias irreconciliables entre Rotllan y la directiva del club, con lo que éste coge los bártulos y se larga, llevándose consigo la idea de seguir con una revista de juegos y, cosa nada despreciable, las direcciones de todos los suscriptores de MS.

Para su nueva aventura editorial, ya en el año 86, Xavier Rotllan se buscó un socio en el otro club decano de Barcelona, Alpha Ares: José López Jara. Pepe en esa época, acabada ya su etapa de músico para-profesional (tocaba el bajo con Los Burros, el grupo de Manolo y Quimi, ahora Ultimo de la Fila), se ganaba la vida escribiendo para una revista de decoración, con lo que su fichaje incorporaba por primera vez "profesionalidad" al proyecto de una revista de juegos. Pepe trajo de la mano a su amigo Luis d'Estrées, apasionado del juego de rol y virtuoso del McIntosh, quien debía encargarse de la parte gráfica (fue el autor del primer logo) y de la maquetación. De esta confabulación, sellada en una histórica reunión en la Cafetería Astoria, con sus diez socios fundacionales aportando un fondo a partes iguales, nació LIDER en su primera época.

Como no deja de ser lógico por la proporción (el pobre Luis estaba en clara desventaja ante la Vieja Guardia) y por la época (hasta finales de los años 80 en Barcelona se jugaba mucho más a tablero que a rol), la revista seguía teniendo un tinte predominantemente guerrero. De hecho, el logo era de lo más clásico, con letra casi-gótica, una espada y un escudo. Fruto de esta tendencia, una nueva escisión: Luis d'Estrées abandona rápidamente la revista para enfrascarse en otro proyecto junto a sus compañeros del *Club Auryn*. Así vio la luz *TROLL, Revista de Rol*. Junto a Luis, nombres como Ricard Ibáñez (y casi todo su actual equipo de Aquelarre), Ernest Urdi, Lluís Salvador, Dick Batista, Vampus y un largo etcétera. A pesar de que nunca lanzó más de 500 ejemplares de cada número, TROLL, en su primera época, sin duda canalizó a toda la naciente afición a este tipo de juegos. Los primeros números de *TROLL* permanecen imborrables en la memoria de los que rondamos los 30.

Para los "supervivientes" de LIDER, no todo fueron alegrías. Problemas básicamente económicos hicieron que Pepe Jara plantease la entrada de Francesc Matas, entonces "tan solo" importador de juegos, para tener el soporte publicitario adecuado. Este fue comprando poco a poco las participaciones de los socios fundacionales, que se fueron echando atrás al ver que el invento adquiría magnitud (y costaba dinero). Otra vez tardaron poco en surgir los problemas, con lo que el inquieto Xavier Rotllán vuelve a abandonar el barco para, junto con Francisco Cebrián (uno de sus viejos compañeros del boletín de MS), lanzarse a un nuevo proyecto, *ALEA*, con el que de modo más o menos regular se ha mantenido hasta la fecha. El juego encartado que incluye *ALEA* en cada una de sus entregas, así como el profundo tratamiento que dan los juegos de tablero, ha hecho de ella una revista básicamente dirigida al jugador de wargames, aunque siempre han mantenido una pequeña ventana abierta también al juego de rol, sobre todo desde la incorporación de Ernest Urdi al proyecto.

Así, siguiendo con la historia, vemos que

Pepe López Jara se queda sólo ante el peligro en LIDER, aunque contará, eso sí, con un buen número de colaboradores más o menos habituales, muchos de ellos traductores del equipo de Joc Internacional (Jordi Zamarreño, ¿os acordáis del MS?, Luis Serrano, Andrés Asenjo, etc). Esto marca el inicio de la segunda época de la revista.

Cuando a principios del año 90 a Pepe le cae del cielo la oferta de trabajo "de su vida", se nos escapa a vivir a Madrid, con lo que no sólo me deja colgado a mi personalmente en plena campaña de *Cthulhu* (cosa que todavía no le hemos perdonado), si no que deja a LIDER sin cabeza visible. Francesc Matas, que se queda como máximo responsable del proyecto y "heredero" de la revista, le pasa el encargo a Javier Hoyos, que tras un par de números al frente de ella renuncia por exceso de trabajo (del serio). Esto implica que, para bien o para mal, en verano del 90 a Francesc se le ocurriera la insensatez de proponerme que me hiciera cargo de la revista ... y hasta aquí hemos llegado. Los tiempos han cambiado y casi todos los colaboradores, también; y con ello la orientación de la revista, que hoy por hoy, sin olvidar del todo el tablero, está vocacionalmente más orientada hacia los juegos de rol.

Mención "in memoriam", al hablar de las revistas, merece la fallecida *Playrol*. Iniciativa surgida también del club Auryn de Barcelona, que por espontaneidad y frescura podría considerarse que fue la repetición del fenómeno que llevó unos años antes a esa generación anterior de jugadores del mismo club (Luis d'Estrées y compañía) a publicar el *TROLL*. Ahora bien (y no es por que sean de mi quinta), pero está claro que, primero, a sus predecesores se les daba mejor y, segundo, que no se embarcaron económicamente más allá de la solvencia personal de Luis (que no era poca). Las aventuras empresariales de los miembros de la redacción de *Playrol*, y la inversión para sacar ilustraciones conocidas (¡hasta un Torpedo 1936!) hicieron fracasar el intento sin que llegase a consolidarse.

Por otro lado, para completar el panorama barcelonés, hace falta situar a Paco Pepe Campos, colaborador "freelance" en todas las revistas citadas hasta el momento (*TROLL*, *LIDER* o *ALEA*). Profesionalmente situado en el sector editorial, tras mucho machacar, consigue convencer a sus jefes de que en el rol puede haber negocio, con lo que *Ediciones Zinco* se lanzan a publicar el material de *TSR*. Como soporte a la venta de los productos de la casa y tras sondear el asunto con su *Guía de los Juegos de Rol*, lanzan al mercado *DRAGON*, con el proyecto de fundir en él tanto atículos de las dos revistas de su casa madre (*Dungeon* y *Dragon*), como otros de elaboración propia. Tras un primer año como revista bimensual, encara el 94 con el compromiso de salir a la calle cada mes (salvo los meses de vacaciones).

Y esto era todo hasta hace bien poco pero, como cabía esperar, el *boom* del 93 en cuanto a editoras también tiene repercusión en el mundo de las revistas del sector. Por un lado, el desembarco definitivo de *Games Workshop* en España, hace llegar la versión castellana de su *White Dwarf*, desde la que Jaime Molina y su equipo habitual de "ex-*Jocs&Games/Diseños Orbitales*" irán ofreciendo artículos de presentación del material de *Citadel* y la traducción de ayudas para los juegos de la casa que se publican en su homónima británica.

Pero el microbio de la afición no sólo ataca a enfermos de la Ciudad Condal, ya que desde noviembre pasado se han sumado a la fiesta dos nuevas iniciativas. Una, *Sir Roger*, no lo es tanto, ya que representa la segunda intentona de expresar las inquietudes de la afición zaragozana. Su apuesta es ofrecer mensualmente un buen número de material de apoyo para el jugador, tanto de rol como de tablero. Ni más, ni menos.

La segunda propuesta, *Dosdediez*, nos llega (por fin) de la capital. Si bien nombres como Luis Serrano o Andrés Asenjo, desde siempre, o Gustavo Díaz, más recientemente, han publicado con asiduidad en las revistas más veteranas, todavía no había surgido desde Madrid ninguna iniciativa de tirar adelante una revista; la verdad es que, desde la distancia, no acabábamos de entender cómo no se había planteado hasta la fecha ningún proyecto firme de este tipo, cuando bien es sabido que la afición bulle en Madrid de una manera muy intensa desde hace tiempo. El espaldarazo definitivo ha venido como fruto de la consolidación de *Distrimagen* como distribuidora de la mayoría de los pequeños editores "de nueva hornada" y editora (bajo el "alias" de *La Factoría*) del *Vampiro* desheredado de *Diseños Orbitales*, que ha decidido entrar pisando fuerte en el mundo del rol. Bimensual, con tres números ya a sus espaldas, apuesta por ofrecer tres bloques de contenido: tratamiento extenso de las novedades, una entrevista a gente vinculada al sector y un último bloque de módulos. Como era de esperar, la afición madrileña se ha volcado en su respaldo a esta iniciativa y no dudamos que en breve van a extender sus tentáculos captando colaboradores por toda la piel de toro.

Cerremos el capítulo con una última iniciativa nacida en Barcelona. *Homo Ludens*, revista del colectivo que lleva el mismo nombre, pretende ser una revista general sobre el mundo de los juegos, que abarque de los grandes clásicos (ajedrez, etc) a los más especializados (los que más nos afectan), de aparición bimensual y distribución en kioskos. Desgraciadamente, el proyecto está tropezando con más problemas de los previstos (como ya los tuvo hace años, en el primer amago del parto), pero esta vez nos consta que están poniendo toda la carne en el asador y confiamos que cuando leáis estas líneas ya hayan saltado al ruedo.

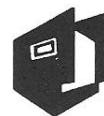
Para completar el panorama, tenemos que hablar de las revistas multidisciplinares en las que se cede una sección al rol. El ejemplo más reciente, que también llega de Madrid, es la revista *Todo Pantallas*, que pretende abarcar todo lo relacionado con la imagen y el juego, y que viene dedicando en cada número unas 10 páginas a temas relacionados con nuestra afición.

Esto en cuanto a las revistas (que no es poco), pero no debemos olvidar tampoco a los fanzines, que cada vez hay más y con contenidos más interesantes. Hablar de ellos ahora, detrás de las revistas, puede parecer que ponemos el vagón delante de la locomotora; está claro que la base de las revistas de juegos se encuentra, naturalmente, en los montones de fanzines que, durante más o menos tiempo, con mayor o menor regularidad y con desigual fortuna, aparecen en todos los países en los que cunde la pasión por los juegos, sean temáticos, de rol o de guerra. Si lo hemos hecho es por ofrecer con el desarrollo de las revistas una perspecctiva de evolución en el tiempo.

El origen de los fanzines es siempre parecido. Se monta un club, con un núcleo de entusiastas, dispuestos a todo. No sólo se consigue un local, se compran juegos, se "crean" másters para todo tipo de juegos de rol y se juegan partidas maratonianas. El club bien pronto se plantea que debe proyectar una imagen, que debe "convencer" a los infieles (es decir, a aquellos que sólo juegan a las cartas). ¿Los caminos? Hay dos bien claros: Primero, se montan unas jornadas, o reuniones, o actos, con el apoyo de alguien en un colegio, instituto o local público. Segundo, se publica un fanzine. Suele ocurrir por desgracia que siempre son los mismos (que no pasan de cuatro) los que redactan los estatutos del club, ejercen de másters, organizan los actos públicos del club y encima se chupan todo el fanzine, desde la redacción de los artículos, hasta la venta de cada ejemplar. Y, claro está, en algún momento se cansan y... adiós fanzine, porque lo que no harán será dejar de ser jugadores, pero el periodismo especializado puede quedar para otros.

Esto no quiere decir que no haya algunos fanzines que hayan conseguido resultados francamente buenos, pero a la larga, todos acaban extinguiéndose, ... a menos que se conviertan en revistas. Pero se trata de una decisión seria, en la que, además de tiempo y trabajo, los creadores del fanzine deben comenzar a arriesgar dinero.

Si hemos de destacar alguno, entre los



históricos resaltan por propio merecimiento los fallecidos *Sir Roger* (resurgido ahora de sus cenizas) y *El Caldero Mágico* (primera experiencia que nos consta proviniente de la capital, de allá por el lejano 88). Actualmente nos decantaríamos por *El Mercenario*, elaborado por gente del club Mordor de Pamplona. La lástima es que (como tantas otras veces), tras un prometedor primer número, no tenemos constancia de que la iniciativa haya tenido continuidad (¡si estáis vivos, saludad!).

En fin, que hoy por hoy hay más oferta que nunca, lo que no deja de ser señal inequívoca de que el mundillo está vivo.

Capítulo dos: Juego de rol patrio

Para hablar del panorama del juego de rol en España, seguiremos en el mismo plano de la anécdota. Volvemos, pues, a la Barcelona de los primeros años 80. Hay una empresa, *JOC-PLAY* que se dedica a la importación de juegos de reflexión "no habituales", entre los que destacan los de la firma americana *Avalon Hill*. La empresa no cuajó (probablemente se avanzó a su tiempo), pero uno de sus comerciales llamado Francesc Matas, que por entonces trabajaba allí para costearse sus estudios de economía, creyó en el producto y se quedó con la representación de la firma americana creando su propia empresa. Así nacía *JOC Internacional*.

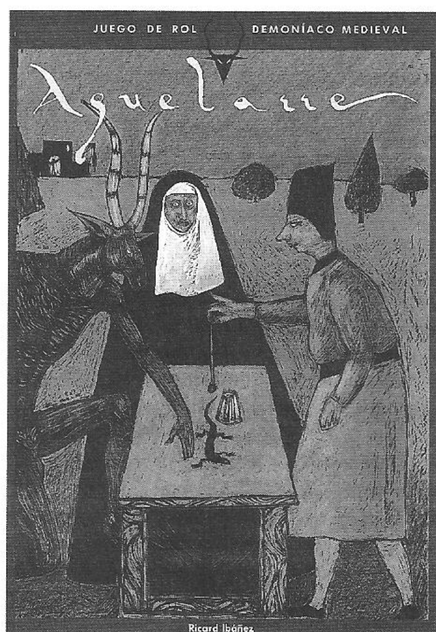
Saltamos en el tiempo. A mitad de la década (85), *Dalmau Carles* publica la versión básica en caja de *Dungeons & Dragons* (la célebre caja roja, como los bombones de *NESTLE*). Otra vez tenemos ahí a Francesc Matas, que como "freelance" trabaja para el editor creando un estudio de mercado detectando los núcleos de afición que existen diseminados por toda la península. Al final, la experiencia acaba en fracaso, dado que el editor no consiguió rendimiento económico inmediato. La publicación de los "históricos" 4 módulos más de un año y medio después de la caja base era prueba patente de que no se creía en el producto. Pero, fuera a precio normal o de saldo, el hecho es que *Dalmau* vendió varios miles de cajas de *D&D*, lo que significó sin duda la semilla de nuestra afición.

La experiencia de promoción de *D&D* dio a Francesc Matas las bases para orientar definitivamente su empresa: aunque seguiría con las importaciones de juegos de tablero, descubrió un potencial increíble en el rol. Así, a finales de 1987 apareció la traducción de *La Llamada de Cthulhu* y poco después *RuneQuest*, sentando lo que fue, si no el nacimiento, el asentamiento definitivo de la afición al rol en España. El paso era ya irreversible.

Con todo y la larga sucesión de colecciones traducidas, el panorama lúdico nacional no se podía considerar maduro hasta que no pudiéramos disfrutar de juegos de rol hechos en casa.

Como siempre, en esto habrá polémica, ya que es innato al jugador pensar en su propio juego. Me remito si no a los que en el 87 seguían (o seguíamos) jugando con los personajes del *D&D Básico* de *Dalmau Carles*. Seguro que podría publicarse un compendio de reglas de cosecha propia fruto de la imaginación de jugadores y DJs y de las limitaciones del sistema original.

Pues bien, algunos de ellos llegaron a publicarse como juegos de club, en fotocopias pasadas de mano en mano, vendidas por correo o, en el mejor de los casos, distribuidas por alguna empresa del sector. Podemos citar *Star System* (1989), *Edad Heroica* (1989), *SAM* (1990), *Fokker* (1990) o *Juego de Mundo* (1990).



Pero es la publicación de *Aquelarre* en 1990 la que debe considerarse como pistoletazo de salida para el juego de rol de producción nacional. Y, todo sea dicho, difícilmente hubiéramos podido empezar mejor, ya que además de ofrecer un buen sistema, *Aquelarre* nos hace jugar con nuestras raíces y tradiciones, por lo que lo de "nacional" se recalca más si cabe. Al respecto, como anécdota, el comentario que hace tiempo me hizo Frank Stora, redactor de la revista francesa *Casus Belli* y apasionado jugador de *Aquelarre*: "Llevábamos años inventando continentes donde convivieran varios reinos, lenguas y religiones, para combinarlos con leyendas y magia ... ¡cuando resulta que todo esto lo teníamos al lado de casa!".

Abierta esta brecha, en 1991 surgen del frio norte los muchachos de *Ludotecnia* con sus *Mutantes en la sombra*, que optan por moverse en una ambientación contemporánea. Por un lado porque les gusta (J&F Garzón era un apasionado de *James Bond 007*) y por otro porque, siempre según ellos, el reto de ser coherentes con el mundo real es mucho mayor y ellos se crecen con las dificultades.

Chupando rueda *Miraguano Editores* publica *Fuerza Delta*, lo que significa el primer desembarco (y único hasta la fecha, aunque tengamos otros a la vista) de un editor "tradicional", es decir, de libros, en el mundo del juego de rol. De momento es el patito feo de la producción nacional. Su presentación era francamente lamentable y aunque ciertos aspectos de las reglas pueden ser dignos de mención, la verdad es que no se puede decir que aporte demasiado al panorama de los juegos de rol. Aunque en justicia se debe decir que al equipo diseñador tampoco se le han dado muchas oportunidades para demostrar lo que puede ofrecer, ya que un sólo módulo publicado en tres años es un panorama bastante pobre para alentar a la afición.

El año olímpico nos trae un juego olímpico: *Oráculo*. Con su segundo juego de producción propia, *JOC Internacional* sigue apostando por ahondar en nuestras raíces culturales. Si con *Aquelarre* fue la edad media, ahora es la civilización griega. Además, este fue el resultado de un experimento editorial cuanto menos curioso: si en la primera experiencia el editor apostó por poner a escribir a un jugador, ahora ponía a jugar a un escritor. En el pulso sinceramente creo que Ricard salió ganando, ya que *Oráculo* adolece de una mecánica no demasiado resuelta, y se remite con demasiada insistencia a un reglamento avanzado (en el que los personajes podrán llegar a ser heroes o incluso dioses del panteón clásico). Su gran baza es la excepcional riqueza de la mitología clásica, y aquí si que se debe decir que el trabajo de documentación es destacable. Un aliciente añadido para los siguientes libros de la colección serán las ilustraciones de Max, uno de los grandes del cómic nacional.

Y de *Oráculo* a la vorágine del 93: cuatro juegos publicados como libro y dos juegos más ofrecidos por las revistas especializadas.

Por orden alfabético, de Zaragoza nos llega *Analaya*, el que para mi merece ser considerado el mejor candidato a juego nacional del 93. Hoy en día, que es tan difícil encontrar nuevas ideas sugerentes en cuanto a sistema de juego, su desarrollo del concepto de juego narrativo es uno de esos oásis en el desierto. Una joya, eso sí, que debe caer en las manos adecuadas para que no se convierta en un arma de doble filo.

Los otros dos que siguen, sin merecer el puesto destacado de su antecesor, cumplen

dignamente su cometido. *Far-West* es la primera oferta de *M+D*, editora que parece decidida a ganarse un sitio a pulso en el panorama rolero del país, sobre todo con el afianzamiento que le proporcionará su segundo proyecto, la edición en castellano de *Cyberpunk 2020*. Con una mecánica práctica y resultona, sin demasiada historia, llena un marco de aventuras tan clásico como imprescindible. Confieso que estoy esperando ansioso sus suplementos dedicados a los indios, ya que los diseñadores se han mostrado muy capaces en lo que respecta a la documentación (y por ello han sido felicitados ... ¡hasta desde el otro lado del Atlántico!).

Ragnarok, el segundo proyecto de *Ludotecnia*, se apunta también a llenar huecos, en este caso el de los juegos de terror. Sus autores han aprovechado de paso para pulir algunos aspectos del sistema de juego de la casa (el de *Mutantes*). Aunque han trabajado mucho más la presentación, en sus módulos falta la chispa de la que hacen gala en los trabajos de su otro juego.

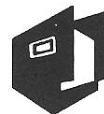
El cuarto es *Universo*, primer juego editado por *Cronópolis*, que han optado por un sistema multiuniverso al estilo *SAM* o *GURPS*. Como en todo este tipo de juegos, deberemos esperar a ver cómo se concretan los suplementos para juzgar la labor de los diseñadores, ya que las reglas en sí quedan bastante vacías de contenido. En cualquier caso, es un juego redactado en clave muy fácilmente asimilable, y de mecánica simple, destinado a quienes prefieren la interpretación a la simulación con personajes.

Y los dos que restan son los que hemos publicado las revistas especializadas. Al empezar el año, en Dossier destinado al diseño de juegos del LIDER 33 publicamos *MILI KK*, de Ricard Ibáñez y Jordi Cabau (autor y colaborador de la colección *Aquelarre*). El juego, en clave de humor, refleja los avatares de la vida cuartelera. Más recientemente, la gente de *Zinco* publicó una segunda parte de su *Guía de los juegos de Rol*, en la que incluyen otro juego, *Alta Inseguridad*. Creado "a capella" por Paco Pepe "Dragón" Campos, Ricard Ibáñez (otra vez) y Miguel Aceytuno, es un juego de acción urbana, de ambientación contemporánea, pensado y diseñado para la iniciación al rol.

El 94 también empieza fuerte, ya que tras la publicación de *Fanhunter* por la gente de *Farsas's Wagons*, juego delirante sobre los también delirantes cómics de Cels Pinyol, la gente de *Cronópolis* anuncian que se han hecho con los derechos de *Comandos de Guerra*, juego de rol paramilitar publicado hace tiempo a pequeña escala aunque muy bien presentado por la gente del club madrileño *Alas de Dragón*. Entrada la primavera, *LUDOTECNIA* nos llevará de paseo por el Caribe con su nuevo juego *¡Piratas!*.

En fin, que de aquí en adelante es cosa vuestra. Pensad que al fin y al cabo el trabajo de toda esta gente de la que hemos hablado está hecho con la sana intención de sembrar en vosotros el gusanillo de la afición. Y es ley de vida pensar que entre los que leáis este artículo hay más de uno que vais merecer de sobras que se hable de vosotros cuando alguien vuelva a cometer la temeridad de hacer otra retrospectiva como esta. Así ha de ser.

Acabo, sobre todo, pidiendo disculpas a los ausentes. Si no se os ha citado es o bien culpa de nuestra ignorancia o porque no habéis armado suficiente ruido. Por si acaso es lo segundo, no lo dudéis; seguro que hay gente dispuesta a escucharos ●



Juegos de Club

Todo aficionado a los juegos, y máxime si es un jugador avezado y curtido en mil batallas, tiene la secreta aspiración de crear aquel juego perfecto, en el que reunir todas las virtudes y eliminar los cientos de defectos que ha encontrado en los juegos que ha conocido. Unos pocos se deciden y llevan a cabo su proyecto, y otros pocos entre estos, los Elegidos, consiguen ver su juego publicado. A continuación te ofrecemos una pequeña muestra de algunos de estos juegos realizados por compañeros de afición que no han conseguido ser publicados (quien sabe si alguien se interesará por ellos después de leer este artículo). Si tú también crees tener el juego definitivo, no tienes más que mandárnoslo para que hablemos de él. Sólo de vosotros depende.

por Albert Boada, Jordi Cánovas y Daniel Alento

FOKKER

FOKKER es uno de los juegos de club más antiguos de los que tenemos noticias, coetáneo de otros como *SAM* o el *JUEGO DE MUNDO* que tampoco fueron publicados por las editoriales del sector. Son unos reglamentos bien elaborados que tuvieron la mala suerte de nacer en un momento en el que publicar un juego propio era toda una odisea, una de las 12 pruebas de Hércules. Este juego en concreto fue presentado por el Club Almogàvers en las *JESYR* de 1989, y representa una excelentemente documentada experiencia de intersección entre el juego de Rol y el Wargame (en la línea de, por ejemplo, *Battletech*). Su distribución, a pesar de la excelente acogida y crítica por parte de jugadores de todo tipo, se redujo a algo más de un centenar de ejemplares de edición espartana que se puso a la venta en tiendas especializadas.

Diseñado por dos miembros del citado club, el juego mezcla la mecánica propia del juego de rol, con la clásica mecánica del juego de estrategia sobre tablero hexagonado. El juego se ambienta en los combates aéreos acontecidos sobre los cielos de Europa durante el conflicto 1914-18.

Los jugadores, de 2 a 7, encarnan a los aviadores y artilleros de cualquiera de los bandos beligerantes (todos del mismo), excepto uno de ellos, el árbitro, cuya misión es encarnar a los PNJs, planificar el argumento de las misiones, preveer los posibles encuentros con otras formaciones, y en último término, pilotar los aviones PNJs.

Los PJs, en lo sucesivo aviadores, se definen, mediante percentiles, en base a unas características (Inteligencia, Percepción, Constitución, etc), que a su vez determinan unas habilidades, también expresadas en percentiles, (de "combate"; puntería, maniobra, etc. "mixtas": reconocimiento visual, mecánica, etc. o "diversas" como relaciones con el alto mando, ahorro de combustible, etc). Obviamente, las habilidades pueden progresarse en base a la experiencia del aviador, cuya aspiración, es por tanto, convertirse en un "As" y así poder retirarse a un seguro destino en la retaguardia, o mantenerse en el frente para incrementar su "score" y su fama.

La dinámica del juego se articula en dos fases diferenciadas. En la primera de ellas, mediante un desarrollo rolero, los jugadores hacen valer sus habilidades para conseguir el deseado ascenso, la adjudicación de un mejor aparato -para él o para la totalidad de la escuadrilla-, conseguir que se le confirme una posible victoria aérea, etc. Dentro de ésta misma primera fases, se incluye el vuelo -navegación durante la cual la habilidad del aviador para detectar otras formaciones, y reconocerlas, o para, simplemente no perder la orientación se determina, así mismo mediante sus habilidades- de los componentes de la escuadrilla hasta que se traba combate con una unidad enemiga, en cuyo momento, se sitúan las unidades sobre el tablero hexagonado y se efectúan los movimientos y ataques en base a las habilidades y a las características de los aviadores, y en base a las posibilidades de los aviones que manejan (se detallan más de 70 aparatos de todo tipo en base a sus cualidades básicas).



El combate consiste, en identificar los aparatos enemigos (en base a las habilidades visuales), buscar una buena posición de disparo (en base a la intuición y a la habilidad de maniobra del piloto y del avión), y disparar sobre el aparato enemigo (en base a las habilidades de disparo).

Los daños causados se averiguan mediante tablas de impactos, pudiéndose causar daños estructurales o críticos al avión o herir -o matar- al propio aviador.

Así pues, el combate se convierte en un ágil wargame, donde, a pesar de la relativa sencillez de las reglas, la superioridad técnica y humana puede ser, a veces, derrotada -como en todo buen juego de rol- por una maniobra valiente, improbable, o por un disparo preciso o afortunado.

En el momento de su aparición, el juego incluía un escenario ambientado en una escuadrilla británica en el frente occidental en 1917, anunciando sus diseñadores una segunda edición revisada y avanzada la cual debería incluir un escenario para volar con el as británico R. Colinshaw, líder de la famosa "Black Patrol" de Sopwith Triplane.

La época en la que esta ambientada el juego y su temática, hacen de él un perfecto suplemento para *La Llamada de Cthulhu* y también una puerta de introducción al rol para los wargameros reticentes.

Podéis conseguir un ejemplar de la primera edición, la única existente, escribiendo a: *FOKKER*
c/. San Gil nº 6, 3º 3ª
08001 BARCELONA
Indicando vuestro nombre y número de teléfono.

Ningunaterra

Si lo que te gusta es el rol "científico", en el que todas las posibilidades están contempladas y existen tablas para cualquier

eventualidad, no sigas leyendo, porque este juego no es para ti. Si en cambio lo único que buscas es diversión a raudales, con un sistema de juego ágil y rápido (y por tanto sencillo y en algunas ocasiones incompleto), no deberías dejar pasar la oportunidad de jugar a *Ningunaterra*, el juego creado por miembros del club *Legiones Astartes*, de San Sebastián.

Nos hallamos ante un juego eminentemente interpretativo, en el que se valora mucho el esfuerzo de los jugadores por asumir su PJ y comportarse como él (e incluso gesticular como él). Las partidas transcurren en un mundo imaginario llamado *Ningunaterra* (¿de que otra manera iba a llamarse?), un planeta sin luna. Este hecho tiene una importancia vital ya que trae de cabeza a los lunáticos. Estos, al no tener luna, son especialmente impredecibles y peligrosos. *Ningunaterra* es un mundo totalmente ilógico, en la que los Bichos (si, los animalillos) se dedican a construir cacharros, y en la que es normal ver árboles voladores, relojes digitales (estamos jugando en una época de las llamadas medieval-fantástica) y cualquier cosa que se le ocurra al máster. Eso sí, todo el mundo procura ignorar estos detalles (la correspondiente tirada de una competencia llamada Olvido) con el fin de no perder la razón. Sin embargo, ignorar el vuelo de unos árboles cerca nuestro no nos impide reaccionar con toda rapidez para defendernos de su ataque (curioso, ¿no?). Es, en definitiva, un planeta creado por Sno, dios del mal, que vive en una humilde casa en el planeta (por cuestiones de rentas y alquileres le salía más a cuenta).

Las razas de *Ningunaterra* son una mescolanza entre el mundo de Tolkien y las enfermizas especulaciones de los creadores del juego, en la que los kobolds (si, los hombres-perro del *D&D*) son seres limpios, fanáticos de la limpieza y el orden, y verdaderos maestros con la escoba en las manos, y los elfos (si, esa raza de grácil aspecto y nobles acciones en las obras de Tolkien) son una especie inferior y asquerosa, un conjunto de seres con todos los defectos imaginables.

Uno de los apartados del juego más divertidos es el de la magia. *Ningunaterra* no tiene ninguna lista de hechizos ni nada que se le parezca. Tirar un conjuro no depende en absoluto ni necesita de ninguna tirada de dados. Ah, y un mago normalmente no sabe que está tirando. Al crear un personaje mago, el árbitro de juego (llamado Autor) le entrega una serie de invocaciones y materiales para el hechizo, así como una ambigua (muy ambigua) explicación de lo que el conjuro se supone que hace. Una vez el mago decide lanzarlo, el jugador que lo interpreta deberá seguir las instrucciones que le ha dado el Autor, gesticulando y pronunciando las palabras mágicas (al fin y al cabo está invocando un hechizo), y rezar para que el Autor considere que el hechizo ha sido interpretado perfectamente. Si el Autor así lo considera, el conjuro habrá tenido éxito y pasará lo que debía pasar pero nadie sabía que pasaría. Si el hechizo falla, entonces es el Autor quien decide lo que ocurre, que no es lo que debía ocurrir, pero que tampoco nadie sabía que iba a ocurrir. Y para que los magos no se acostumbren a saber que tiran, el Autor debe ir cambiando las invocaciones y los ingredientes de los hechizos periódicamente. Esto se debe, según la explicación de los creadores del juego, a que los magos tienen muy mala memoria.

Aunque el juego aún necesita de pequeños retoques, sobre todo en lo que a presentación se refiere, si alguien está interesado en él puede escribir a

Club Legiones Astartes
c/. Virgen del Carmen 14, 3° B
20012 DONOSTI.

EL SANTO EJE

El *Santo Eje* es un buen proyecto de Héctor Rodríguez Asperilla, que no nace del trabajo colectivo de un grupo de jugadores sino del esfuerzo y afán de superación de una única persona que ha conseguido sacar adelante un trabajo compacto de una buena idea para un juego de rol.

Una de las fuentes de inspiración roleras más explotadas desde siempre ha sido la novela, pero porque no, si ésta lo es, también lo puede ser el cómic. ¿Quien no ha pensado alguna vez en adaptar uno de sus cómics favoritos (desde Mortadelo a Manara) a JdR?. Tienen todo lo necesario: la ambientación, los personajes y como no, un sistema de vida original.

Pero del dicho al hecho hay un trecho, sobre todo si se trata de obtener un producto sólido de una breve colección de comics. *El Santo Eje* es un ejemplo modélico. Basado en los cómics "El Dios Celoso" y "El Angel Carnívoro" de Jodorowsky y Codelo publicados en 8 números de la revista *Metal Hurlant*, Héctor Rodríguez desarrolló la idea al completo sin escatimar ningún detalle, creando prácticamente una "Tierra Media" con muy poca información. La receta en este caso fue la mezcla de información gráfica, obtenida del cómic, con la documentación medieval y como no, el elemento imprescindible: mucha imaginación.

Pero pasemos a hablar del juego en sí. El sistema de juego nos recordará a otros tan populares como *D&D* o *MERP*, aunque sin caer en el error de saturar el juego con tablas inútiles. Lo más original es el mundo en el que se desarrolla, que roza lo delirante.

Karnar es un mundo plano que flota fragmentado en varios continentes por el espacio; en él están representadas dos grandes entidades que se podrían resumir como el Bien , Aur, y el Mal, Andrägorus. En una cruenta batalla Aur consiguió desterrar al Mal y tras esto pudo crear un universo con sabiduría y multitud de razas, pero el Andrägorus, todavía seguía latente e influyó en las mentes de algunas razas haciéndolas poderosas y codiciosas.

Los continentes de Karnar van desde el clima ultrapolar de Inghing hasta los vastos desiertos de Usliman. Los otros dos continentes son Urok, el más grande y con gran variedad climática, y el temido Auralis, un continente pútrido y inhabitable.

En estos grandes territorios encontramos una enorme variedad de fauna y flora que se caracteriza por no tener nada que ver con lo, hasta ahora, habitual. El manual ilustra con un curioso Compendio de monstruos decenas de bichos... Perros alados, ardillas bigotudas, arañas transfusoras de memoria, animales pulmón, aves linterna y un largo y fantasioso etcétera.

Respecto a nuestros PJs podemos generar, a través de un curioso sistema de creación de personajes que incluye una versión avanzada, y partiendo de un tórax prácticamente standard, seres con dos piernas y cuatro pies, varios pares de manos, 5 ocelos a modo de ojos, nariz de perro y algún que otro delirante complemento más, lo que nos dará un aspecto tan original que derrumbara el tópico mental del "Conan", "El elfo arquero" o el "Enano-cachas-con-hacha", tan habituales en nuestras partidas. La lista de habilidades es muy completa tanto a nivel físico como mental y a la hora de armarlo contamos con otro amplio listado, esta vez de armas, que deleitará a los masacradores, sobre todo al encontrarse con una manada de feroces perros de cuatro ojos armados con un poderoso incisivo que atacan frenéticamente.

El sistema económico-social está estratificado y detallado dando muchas posibilidades al DJ al no aferrarse a nada conocido, al menos hasta ahora.

En definitiva, *El Santo Eje* representa puramente a la fantasía en la creación de un juego de Rol y demuestra que la originalidad es quizás nuestra mejor arma al enfrentarnos con el despiadado mundo de la comercialidad.

Si deseáis conseguir una copia de la edición, escribid enviando vuestras señas y número de teléfono a:

"El Santo Eje", Héctor R.A.
c/. Ato. Tienda nº 6, Principal D
33012 OVIEDO
ASTURIAS

De la afición a la profesión

De entre los miles de aficionados que se pueden contar en el seno de nuestra "gran familia", un puñado de aventureros destacan sobre los demás. Son aquellos que han decidido convertir su afición en profesión, y que han decidido dedicarle todo su tiempo y buena parte de sus ahorros con el fin de que el juego, además de buenos momentos, les de un sueldo. Traductores, editores, comerciantes y promotores de actividades, forman un sector en crecimiento con un denominador común: su trabajo les apasiona.

por Eduard García y Daniel Alento

Así pues, con este artículo vamos a ofreceros una serie de mini-entrevistas que pretenden recoger la opinión de quienes de invertir sus horas de tiempo libre en jugar a unos juegos fuera de lo común han pasado a invertir su futuro profesional en este tipo de juegos. Todo empieza cuando a unos señores se les ocurre importar unos juegos totalmente ajenos a nuestra cultura, y con ello nace toda una sub-cultura.

Monaguillo antes que fraile



José López Jara nos ofrece el perfil ideal para empezar este artículo. Jugador apasionado de batallas de tablero, un buen día descubre el rol, por lo que su corazón pasa a estar dividido. Al haber optado por escribir como su futuro profesional, decide fundar una revista sobre extraños juegos para predicar en el desierto. No sólo se dedica a hablar de ellos, si no que los devora, con lo que su consejo pasa a ser vital para el principal editor del sector en este país. Conocedor como pocos del mundo de Tolkien, no es de extrañar que recaiga sobre él la responsabilidad de traducir el juego de rol sobre *El Señor de los Anillos*, pasando más tarde a dirigir la colección. En paralelo, se dedica a traducir novelas de fantasía para *Timun Mas*, por lo que tampoco sorprende a nadie que dicha editorial lo incorpore como fichaje estrella cuando decide desembarcar en el mundo del juego de rol.

LIDER.- Cuéntanos cuando empieza tu toma de contacto con este tipo de juegos.

JLJ.- Empieza todo un poco de casualidad. Yo tenía una compañera de clase, que era hermana del dueño de la primera tienda de juegos de este tipo que funcionó en Barcelona. Un día me lo comentó, fuí y me compré uno basado en *El Señor de los Anillos*, un juego de guerra que representa la lucha entre los pueblos libres y Saurón y sus nazgules. Muy ilusionado, junté un grupo de amigos, lo abrimos, empecé a leer instrucciones a las tres de la tarde ... y a las nueve me echaron de la casa porque todavía no había acabado con las reglas. Esta fue mi primera experiencia con los juegos.

L.- Y tras esta experiencia desastrosa, ¿cómo supiste convencer de nuevo a tus amigos para que jugaran?

JLJ.- Volví a la tienda y me dejé aconsejar. Me recomendaron que empezara por otros juegos como el *Civilization*, o el *Diplomacy* y ahí ya fue más fácil entrar. Esto sería en el 79 o el 80. Poco después conocí a la gente de *Maquetismo y Simulación* y esos tipos locos ya jugaban a rol. Fue realmente chocante para mí ver a una gente que jugaba sin tablero, que gritaban mucho y parecían estárselo pasando muy bien. Y no jugaban a *D&D*, por cierto, era *Traveller*. Fue el primer juego de rol que vi en mi vida, pero creí que era una cosa de locos. Tardaría todavía un año y pico hasta decidirme a probarlo ... y engancharme.

L.- Cronológicamente, ¿es más o menos entonces cuando decidiste fundar la revista LIDER?

JLJ.- Esto fue un poco antes. Digamos que yo me estrené como jugador rol en unas partidas de *Advanced Dungeons & Dragons*. Me gustó y rápidamante decidí que quería ser máster. Poco después, Luis d'Estrées me introdujo en el que desde entonces ha sido mi juego de rol favorito, *La Llamada de Cthulhu*. Como él me machacaba constantemente haciendo sufrir a mis personajes, matándome una y otra vez, tramé como venganza hacerle sufrir a él. Decidimos hacer una revista en la que yo escribiría y el se encargaría de la maquetación, y así se iba a enterar de lo que era sufrir en serio. Así se fundó LIDER, con gente que salía de hacer el boletín de un club, en el que yo ya había colaborado, y con Francesc Matas, de *JOC Internacional*, que nos apoyó un poco. La revista nació de una reunión de diez tíos, cada uno de los cuales aportó un capital inicial de diez mil pesetas; Francesc Matas nos dejaba sus instalaciones y su apoyo. Así empezamos: Luis maquetaba y yo hacía las funciones de redactor jefe, con Xavier Rotllán, otro "histórico".

L.- Y luego viene El Señor de los Anillos, el juego de rol más vendido hoy en día en España. Cuéntanos un poco cómo se te encarga el proyecto y cómo te atreves con él, conocidos como son los fans (o más bien "hooligans") de Tolkien por su ferocidad y su poca predisposición a admitir ningún desliz.

JLJ.- Como tú sabes, cuando empezó *JOC Internacional* con el rol, escogió a Jordi Zamarreño para el *Cthulhu* y Luis Serrano se ofreció para *RuneQuest*. Yo estaba en contacto con Francesc Matas por lo de LIDER. Siempre había tenido grandes discusiones con él sobre juegos, por ejemplo, respecto a *El Señor de los Anillos* yo siempre le decía que me gusta mucho la temática del mundo en el que se desarrolaba pero que no creo que sea el mejor reglamento. Pero al final, me insistió y como soy un gran fan (creo que habrá pocos más fanáticos que yo) del mundo de Tolkien acepté llevar a cabo la traducción. La mala pata fue que al poco tiempo me surgió una oferta laboral ineludible y me tuve que ir a Madrid, por lo que tras el manual de reglas pasé a dirigir la colección al no poder llevar la traducción personalmente.

L.- Tras el paréntesis de tu "exilio", vuelves a Barcelona y al mundo del juego. Háblanos ahora de tu nueva etapa, incorporado al staff editorial de Timun

Mas, y de los proyectos que tienes entre manos.

JLJ.- *Timun Mas* lleva ya un tiempo (y ahí me reconozco en parte responsable de este retraso, por las cuestiones de mi incorporación) preparando el lanzamiento del segundo juego de Gary Gygax, *Dangerous Journeys*, que se va a llamar en castellano *Mundos Misteriosos*. Es un juego que ha dado muchas vueltas porque, aunque sea ir un poco en contra nuestra, Gygax quiso rizar el rizo en su momento e hizo un juego para empezar demasiado complicado y extenso. Ahora han recapacitado, lo han reestructurado y han hecho una versión básica para que la gente entre en materia poco a poco, después describen un nivel avanzado y lo completan con un libro de magia que estaría a la altura del *Rolemaster*, por poner un paralelismo en cuanto a complejidad. Esta es la versión que estamos ultimando.

L.- *Has pasado de jugar a hablar de juegos, de hablar de ellos a traducirlos y de ahí a decidir qué es lo que se traduce. ¿Estás ya en la cresta de la ola o todavía te falta algo?*

JLJ.- Hombre, me faltaría hacer un juego, como mi amigo Ricard Ibáñez. Esto todavía no lo he hecho.

Te vendo lo que buscas



Como no, uno de los eslabones más importantes de la afición es el de los comerciantes del sector. Jugadores veteranos que deciden ganarse la vida vendiendo los juegos con los que se lo pasan pipa (y algunos otros que quizá son los que les dan dinero), han superado el listón de los "tenderos" para convertirse en verdaderos gurús de la afición local. Para ilustrar este sector, hemos escogido a Agustín Arribas y Eduardo M. López, *boss* y portaestandarte de *ALFIL JUEGOS* e ilustres suministradores de material lúdico en la capital del reino.

LIDER.- *Empezamos con una pregunta sorprendente y original ¿desde cuándo dedicáis vuestras horas de ocio al (por utilizar el término genérico) "juego de reflexión"?*

ALFIL.- Unas cosas con otras, desde los quince años, lo que viene a suponer otra década y media de dedicarte a disfrutar como un enano de estos juegos.

L.- *¿Cuándo decidís que se podría vivir de alimentar la pasión de vuestros iguales (por lo de ludoadictos)? ¿Qué os impulsa a tomar esta decisión?*

A.- Realmente, la idea viene de antiguo; de al menos hace diez años. El impulso básico parte de ese sentimiento de frustración que, como aficionados, teníamos al no poder encontrar donde adquirir el juego que te interesaba (¡o cualquier otro!), o donde poder contrastar este título con otros similares si cambiabas de idea. Comienzas ofreciendo a la venta lo que te interesa a tí y acabas teniendo todo lo que el público te pide (que es lo lógico).

L.- *¿Por qué creéis que tienen "espacio comercial" unas tiendas especializadas como las vuestras? ¿No está tradicionalmente el grueso del público español muy acostumbrado a ir a buscar sus juegos a las jugueterías? ¿Hasta qué límite creéis que es factible la especialización de vuestro negocio?*

A.- Tus tres preguntas son prácticamente una sola, pero muy adecuadamente separadas. Si, entendemos que las tiendas especializadas tienen su "sitio bajo el sol", incluso pese al hábito de compra. Piensa que dichos hábitos de compra se han visto fuertemente modificados por la cada vez mayor presencia de grandes superficies y centros comerciales. Esto lleva a que el público busque más el "establecimiento amigo" que hable su mismo "idioma". En lo tocante al límite, es una cuestión específica de cada establecimiento, pues influyen muchos factores, como el entorno.

L.- *Cada vez más, los juegos de rol se encuentran en las librerías y los de tablero, o mejor digamos los presentados en caja, como acabáis de reconocer, en las jugueterías y en las grandes superficies ¿Cómo veis vuestro futuro? ¿Qué valor añadido creeis que le ofrecéis al aficionado?*

A.- Puede ser positivo que otro tipo de establecimientos incorporen más este tipo de juegos a su oferta. En lo tocante a que les hacen parecer cotidianos (ya que se acostumbran a tenerlos a su alrededor) es posible que esto pueda quitarte algunas ventas, pero como ya comentábamos antes, la tienda especialista no es solamente un punto de venta. El aficionado lo considera una tienda-amiga donde va a encontrar asesoramiento, consejo y a otros aficionados.

L.- *¿Cómo veis el panorama de las tiendas en España (con regiones sin ningún punto de venta especializado y pequeñas "superpoblaciones" como en Madrid)?*

A.- Es evidente que por pura matemática han de aparecer más tiendas donde hay mayor población que en localidades donde esta es más escasa. Pero con el tiempo esto se ajusta, como hemos podido observar en otros sectores.

L.- *Si alguien en estos momentos está convencido de que en su lugar de residencia hace falta una tienda para difundir el juego y, de paso, darle para las algarrobas, ¿qué le recomendaríais con cariño como fruto de vuestra experiencia? O lo que viene a ser lo mismo, ¿cuál es el paso del que luego os habéis arrepentido más y del que más se debe huir?*

A.- Es un tanto difícil calibrar cual puede ser el paso del que te arrepientas más y que, además, vaya a ser el mismo en que vaya a tropezar una persona que quiera abrir un establecimiento. Quizá el mejor consejo es que no tome esa decisión a la ligera y calibre muy cuidadosamente sus posibilidades y la viabilidad del proyecto.

L.- *Ahora una filosófica ¿qué es lo que os resulta más gratificante de vuestro trabajo? ¿Os llegáis a sentir "saludablemente imprescindibles" para vuestros "amigos clientes"? ¿Deprime ver que se vende veinte veces más La pirámide del amor que el Squad Leader?*

A.- Lo más gratificante que tenemos de nuestro trabajo es que a su vez es nuestro hobby-afición. Hay poca gente que pueda decir esto. En cuanto a ser "imprescindible" no es el caso; la relación con nuestros clientes y sin embargo amigos no es una de imprescindibilidad, sino la de alguien que conoce en detalle sus productos y pueden informar sobre ellos a las personas interesadas, hablándoles de la misma forma en que ellos, como aficionados, lo hacen. En cuanto al último punto: no, en absoluto. Cada juego tiene su público, su momento y su espacio dentro del mercado. En la variedad está el gusto, dicen.

L.- *Por último, y aunque nos colemos en otro apartado, decidme dos palabras sobre vuestra experiencia como editores del Warhammer 40.000 ¿Creéis saludable hacer compatibles las labores de editor y comerciante?*

A.- Saludable, lo que se dice saludable, no es. No lo es porque el enorme trabajo que tiene una tienda especializada se ve "complementado" por la ingente tarea del editor, y esto acaba con la salud de cualquiera. No obstante, poder ofrecer en tu



punto de venta un producto realizado por tí es doblemente gratificante.

L.- *De hecho parece que le habeis cogido el gusto porque vais a seguir en ello, ¿no es así? ¿Con qué nos pensáis sorprender esta vez?*

A.- Pues sí, estamos en ello. Y es que en el fondo somos masoquistas y nos gusta cargarnos de trabajo. En cuanto a cuál es el proyecto entre manos, es un secreto, aunque los más avispados pronto tendrán una pista.

Editar tus propios sueños



Para unos serán los quasi-profetas que han tenido a bien predicar en el desierto, para otros serán los villanos que se quieren enriquecer con tus pingües ahorrillos. Sea como sea, a nadie se le escapa que el papel de los editores es, ha sido y será crucial en el desarrollo de la afición en nuestro país (y, todo sea dicho, en cualquier otro). Y si bien el pistoletazo de salida lo dio *JOC Internacional* publicando en 1988 *La Llamada de Cthulhu*, lo cierto es que puede considerarse que la publicación de *Mutantes en la Sombra* tres años más tarde por el equipo de *LUDOTECNIA C.B.* sembró la semilla que ha dado lugar a la brillante cosecha del 93: nacía "la independencia" en los juegos de rol. Nos ponemos en contacto con estos "chicarrones del norte", para que nos cuenten un poco cómo fue el asunto (para más datos, los simpáticos coleccionistas siempre podéis rescatar vuestro LIDER 24, donde se les entrevistaba). Contesta Igor Arriola, como portavoz de la cuadrilla.

LIDER.*- ¿Cuándo y de dónde surge la idea del proyecto de convertiros en empresa editora de vuestros propios juegos? ¿Qué es lo que os hace pensar en un momento dado que podéis llegar a vivir de vuestra afición?*

LUDOTECNIA.- En un principio, la idea salió como una aventura más: ¿y por qué no publicar un juego? Antes de poder crear *LUDOTECNIA* ya lo habíamos intentado varias veces, sólo que no había sido posible por falta de medios e inexperiencia como diseñadores. Una vez que tuvimos la posibilidad de realizar una edición mínimamente seria (la de *Mutantes en la Sombra*), nos lanzamos de lleno. ¿Qué es lo que nos hizo pensar que podíamos vivir de esto? Lo cierto es que desde el primer día nuestro enfoque fue lo más "profesional" posible. La dedicación exclusiva de, al menos, parte del equipo ha sido siempre una de las "normas de la casa" porque la creación de rol es una tarea tan absorbente que no hay otra manera de dar la talla que viviendo de, por y para esto. Por supuesto, hay juegos maravillosos diseñados por "diletantes", pero en nuestro caso veinticuatro horas al día siguen siendo poco tiempo. Evidentemente, esa dedicación supone una época de sacrifico en lo económico, pero llega un día en que te das cuenta de que no es tan suicida como pudiera parecer en un primer momento.

LI.*- ¿Es imprescindible ser un apasionado del juego de rol para decidir lanzarse a la aventura en la que os habéis metido?*

LU.- Es imprescindible amar el rol, disfrutar con él y, sobre todo, tener un cariño por tu trabajo que vaya más allá de la facturación anual. De lo contrario es muy difícil, si no imposible. Traducir juegos de rol, distribuirlos o comercializarlos cara al público son tareas dignas de todo el respeto del mundo (e imprescindibles para que este mundillo siga vivo, por supuesto), pero no tan vocacionales como el diseño: alguien que odie el rol no podría, por ejemplo, hacer 120 horas de playtesting de un módulo entre tres personas (como es el caso de *Sarah*, para *Ragnarok*). Por otra parte, ser un obseso tampoco es bueno. Ha habido quienes nos han ofrecido material muy interesante para publicar, pero económicamente inviable y ante la pregunta: "Y, ¿no podrías ponerte a trabajar en otra cosa más factible, algo que podamos publicar, aunque sea aprovechando ideas de este trabajo?" se han sentido casi ofendidos: "no, no, no, yo no podría diseñar otra cosa que este maravilloso juego ambientado en las cocinas de la corte de Maurico III del Orinoco ...". Todo tiene que ir en su justa medida, pero desde luego hay que tenerle mucho cariño a las hojas de personaje. Además, si no lo tienes, el público lo nota pronto.

LI.*- ¿La etapa de diseño es anterior al proyecto de empresa o, al contrario, decidís dedicar vuestro tiempo a editar juegos y en consecuencia os ponéis a hacer uno? ¿Quién fue primero, la gallina o el huevo?*

LU.- Parte de esta pregunta ya la hemos respondido en las dos anteriores: por supuesto, el diseño está antes que la empresa. Sin vocación, lo mejor que se puede hacer es montar un bar, que es algo que está mucho mejor mirado por los bancos, te hace mucho más popular entre tus amigos ... y en algunos casos hasta resulta más rentable.

LI.*- LUDOTECNIA C.B. ya no es tan solo un grupo de amigotes universitarios, hoy en día es una empresa. De la gente que integra hoy* LUDOTECNIA, *¿cuántos de ellos se dedican a labores de diseño y producción y cuantos están por temas más mundanos como facturación, expediciones, etc? ¿Es posible una mínima especialización de funciones, o todavía todo el mundo tiene que hacer de todo?*

LU.- La especialización no sólo es posible, sino esencial. Incluso en nuestro momento más "bohemio" siempre hubo alguien encargado de la administración. En estos momentos tenemos "persona y media" encargándose de este asunto, Iñaki Gavieiro junto a Igor Arriola, quien compagina esa parte con tareas de diseño. Incluso en el propio diseño hemos apostado por la especialización: tanto *Mutantes* como *Ragnarok* como *¡Piratas!*, nuestro nuevo lanzamiento para primavera del 94, tienen un director de línea que se encarga de supervisar el trabajo de los demás y definir las lineas básicas de diseño. A pie de procesador de textos trabajamos Igor Arriola, JuanAn Romero-Salazar, J&F Garzón, Carlos Monzón y José Antonio Telaeche, estos dos últimos encargándose también del aspecto gráfico (dirigido por J.A. Telaeche y con la colaboración adicional de Rober landeta y Julián Telaeche). Tenemos la fortuna de ser un equipo polivalente en el que casi todo el mundo es capaz de hacer casi cualquier cosa, pero en general cada uno se encarga de una parte de la tarea aunque, al menos en cuanto al diseño, la colaboración es tan estrecha que a veces la paternidad de una obra se decide a tirada de dado. Pero, desde luego, la gestión y el diseño funcionan por separado.

LI.*- ¿Habéis incorporado al equipo para alguna función a gente que no había visto un dado de diez en su vida? Si es así, ¿cómo han reaccionado? ¿Siguen ahí o salieron huyendo?*

LU.- Pues sí, pero con matices. Cuando José Antonio Telaeche se incorporó al equipo pensaba que Rol era un helado de Frigo, pero el Departamento de Adoctrinamiento y Pureza Ideológica de la empresa se encargó de "fagocitarlo", convirtiéndose en rolero (hasta el punto de que ya ha publicado varias cosas con nosotros). Así, no sólo nos hicimos con un ilustrador incomparable sino que conseguimos un nuevo aficionado.

LI.*- Por cierto, la historia empezó con un crédito para jóvenes empresas, pero*

desde esto ha llovido ya bastante ¿Ha podido demostrar ya LUDOTECNIA *ante su entidad avaladora que es una empresa rentable? A tres años vista de vuestro nacimiento ¿cómo valoráis la acogida que han tenido vuestras propuestas? ¿Se han cumplido vuestras expectativas?*

LU.- *LUDOTECNIA* se autofinancia desde la publicación de *Mutantes*, de hecho las pantallas ya fueron editadas por nuestros propios medios financieros. En esto hemos sido un poco como los patos, que en cuanto salen del huevo se tiran al agua. El trabajo ha sido inmenso, pero hemos podido demostrar a los incrédulos que nuestra propuesta era factible (y, entre los incrédulos, no falta mucha gente del mundillo aficionada a la palmadita en el hombro). ¿Han tenido éxito nuestras propuestas? La respuesta a esta pregunta se puede encontrar en el mismo Ranking de LIDER, en el último número 39 *Ragnarok* está en 7° lugar, por delante del resto de los títulos "made in spain" y de igual a igual frente a colosos del rol mundial como *TSR*, *Chaosium*, *Talsorian* o *West End Games*. Sí, estamos profundamente satisfechos de cosas como haber podido hacer de *Mutantes* el juego con mayor cantidad de suplementos editados de entre los diseñados en España, pero queda mucho camino. Muchísimo. Lo bueno es que, al menos, es un camino divertido.

LI.- *Hablando de lluvias ¿estáis ya repuestos del susto de la inundación? Contadnos un poco la peripecia del diluvio, las consecuencias que ha significado para vuestros stocks y qué se siente al pasar en pocas horas de la ilusión de la mudanza al desastre absoluto.*

LU.- La verdad es que no hay mucho que explicar: nos mudamos a una nueva oficina, más grande y con un sótano que resolvía todos nuestros problemas de almacenaje. Y hete aquí que empezó a llover, y siguió lloviendo ... y un rio subterráneo decidió hacernos una visita. Afortunadamente el daño no es tan grave como nos temimos en un primer momento y en apenas 72 horas estábamos sirviendo a los distribuidores como de costumbre. ¿Cómo nos sentimos? Lo cierto es que nos curtimos con la edición de *Ragnarok*. Ahí aprendimos lo que es estoicismo: llevamos a filmar el original del libro y la empresa quiebra. Hay que buscar otra. Llevamos la portada a fotomecánica y el scáner se les estropea. Mandamos los fotolitos a la imprenta por mensajero y se le caen de la moto, regando la carretera de conjuros, abominaciones y ocultismo y los de la imprenta se dedican a la recogida del fotolito por las cunetas. Pero, ¿qué sería de la vida sin una catástrofe de vez en cuando? Afortunadamente nos hemos recuperado del desastre, si no al cien, si al noventa y cinco por ciento.

LI.- *Volviendo al tema, en caso de ser comparable, ¿qué consideráis más gratificante, publicar un nuevo juego o ver como uno ya publicado va adquiriendo solidez y cogiendo forma? O lo que es lo mismo ¿preferís la gestación o ver crecer al crío?*

LU.- Mitad y mitad. Crear un juego es una experiencia intensísima, pero extenuante. Cada vez que hemos terminado uno nos hemos jurado que era el último de esa década, pero nunca hemos aguantado más de un año sin liarnos otra vez la manta a la cabeza. Pero, poder desarrollar los universos que hemos creado en forma de módulos o ampliaciones también es muy bonito. Y lo mejor llega cuando te das cuenta de que, por ejemplo, hay PNJs de módulos de los que te hablan los aficionados como si les conociesen de verdad. Por ejemplo, Dolores Faulkner. Hay un fanzine con una sección titulada "El Consultorio de Dolores Faulkner" y ha habido quien se ha enfadado un montón porque se case en *Con la tumba preparada*. Más que "ver crecer al crío" se trata de darte cuenta de que lo que haces gusta a la gente, que hay gente que realmente disfruta con tu trabajo. Cada vez que alguien te pide que le dediques un libro, cada vez que lees una buena crítica en una revista sobre tu trabajo, cada vez que llega una carta de apoyo ... uno se siente como si su cuenta corriente se desbordase.

LI.- *¿Cómo lleváis esto de que se os considere "papás" de este impulso de jóvenes iniciativas en el mundillo del rol? ¿Cómo veis a la gente que se ha lanzado al ruedo este pasado año?*

LU.- Quizá lo de "papás" sea un poco exagerado. Más bien hemos hecho de pioneros, demostrando que era posible compartir estantería con los monstruos del rol americano sin tener que ruborizarte en ningún momento. De todas formas, nos llena de orgullo y satisfacción que se nos considere "papás" del rol hispano. Con los nuevos editores mantenemos unas relaciones magníficas, muy cordiales. Algunas de sus propuestas son tremendamente válidas y todas nos merecen el mayor de los respetos.

LI.- *Cerramos con un clásico ¿qué le recomendarías a un chaval que de mayor quiere ser como vosotros y que está decidido a diseñar y editar por su cuenta el juego de su vida?*

LU.- Que esté dispuesto a trabajar duro. Que esté dispuesto a trabajar duro. Que esté dispuesto a trabajar duro. Que esté dispuesto a trabajar duro. Que esté dispuesto a trabajar duro.Y que se prepare a superar el síndrome de adicción a la cafeína.

Ven a jugar conmigo



Otro ejemplo de personas que se han dedicado profesionalmente al rol son los barceloneses Xavier Garriga y Chemapamundi, constituidos en empresa con el nombre de *Farsa's Wagon* hace dos años. Su objetivo profesional es hacer jugar. Sus últimos trabajos hasta el momento han sido el rol en vivo con fines benéficos *Red Man*, trama mágico-cyberpunk que se desarrolló las pasadas fiestas navideñas en Barcelona, y la publicación del juego de rol *Fanhunter*.

LIDER.- *¿Cuándo decidisteis dedicaros profesionalmente al rol?*

Chemapamundi.- Hombre, nosotros siempre hemos tenido claro que queríamos vivir de los demás, porque eso de trabajar no nos gusta mucho. Empezamos publicando en *Troll*, y cuando la revista cerró decidimos que queríamos seguir haciendo cosas. Entonces empezamos con lo de *Farsa's*.

Xavier Garriga.- Entonces empezamos con juegos por correo, y roles en vivo. Hicimos el de los hombrecillos verdes para el salón de *Homo Ludens*, hace dos o tres años, y entonces nos hicimos colegas de esta asociación. Hace poco hemos montado el rol en vivo de *Red Man* para ellos. Conocimos a Cels Pinyol en unas *JESYR*, y nos encargó que hiciéramos el *Fanhunter*. Y esto es lo más gordo que hemos hecho, aunque a partir de ahora estamos preparando un par de cosas más.

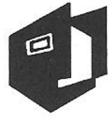
L.- *¿Cómo que?*

XG.- Ufff..., de momento suplementos para *Fanhunter*, que es lo más inmediato.

Ch.- Y hemos hablado con Cels para sacar algún cómic para apoyar el juego, ya que hace más de un año que no sale ninguno. Y lo más inmediato es esto. Luego tenemos otros proyectos que de momento nos reservamos.

L.- *¿Y realmente da para vivir esto de hacer jugar a la gente?*

XG.- Hombre, hoy precisamente hemos



estado haciendo un repaso a las cuentas y bien, no nos podemos ir a Maracaibo a vivir, que es nuestra ilusión, pero empezamos a ver dinero.

L.- Hay bastante gente a la que le gustaría integrarse profesionalmente en este mundo, pero que no tiene claros los pasos a seguir. ¿Qué hicisteis vosotros para entrar en este mundillo?

XG.- Nosotros conseguimos engañar al Ayuntamiento durante un año ...

Ch.- Hasta que se dieron cuenta de quienes éramos.

XG.- ... y nos dieron una ayuda en un proyecto para jóvenes empresarios.

Ch.- Eso es lo principal. Engañar a alguien para que te de dinero.

XG.- El Ayuntamiento nos financiaba, y nos explicaba como lo teníamos que hacer, hasta que al final se dieron cuenta de que tipo de gente éramos.

Ch.- Lo primero que intentamos fue legalizarnos. Papeles y más papeles para ser legales. Entonces pensamos que lo primero que teníamos que hacer era intentar montar cosas, para ver si había alguna posibilidad de tirar adelante con la historia, y luego, si teníamos posibilidad de éxito, ya nos preocuparíamos del resto. Porque si resulta que pierdes todos los días y la pasta que se necesitan para legalizarte, y luego no sabes que hacer ... Primero tienes que hacer algo que funcione y luego legalizarte.

XG.- El proceso de legalización es muy lento, y a nosotros nos cuestan mucho todo este tipo de cosas, de papeles. Es mucho tiempo, mucha faena, y no compensa. Además, ya tenemos bastante trabajo haciendo lo que nos gusta...

L.- ¿Qué infraestructura se necesita para empezar?

XG.- Hay cosas que necesitas, como un ordenador, pero en realidad la infraestructura es mínima.

Ch.- Hombre, cuanto más tengas mejor, pero para empezar a trabajar, teniendo un ordenador ya puedes ir haciendo.

XG.- Algo que sí que tenemos es mucha bibliografía y mucho material, ya que tienes que estar al día de todo. O sea, que podemos plagiar cualquier cosa.

L.- ¿Cuanto tiempo hay que esperar para saber si la empresa funciona o no?

Ch.- Hombre, hay que diferenciar entre la parte artística y la económica. En este último sentido, tienes que dejar pasar un año, e incluso dos, para ver si el asunto va bien o no. Pero esto pasa con cualquier empresa nueva.

XG.- Es muy difícil de calcular. Porque igual estás un año muriéndote de asco, y luego te llega un proyecto bueno y te arregla la cosa. Es cuestión de que te caiga algo bueno en las manos.

Ch.- Lo importante es ir haciendo cosas, no parar nunca y encontrar la gente adecuada para tirar las cosas adelante. Tienes que dedicarle todo el día. No puede ser la cosa que haces por las tardes.

L.- Juegos por correo, rol en vivo, diseño de juegos. ¿Este espectro de actuación tan amplio es por definición o porque os han ido saliendo cosas?

XG.- Bueno, lo de los juegos por correo lo hemos dejado un poco de lado. Nos dedicamos a los juegos de rol y el rol en vivo es una cosa que hacemos puntualmente. Dos o tres al año.

Ch.- Va por épocas. Lo que queríamos era dedicarnos al juego. Pero no a sacar juegos ni a montar roles en vivo, sino al juego en general, y vamos haciendo lo que va saliendo. Lo importante es ir haciendo cosas relacionadas con el juego, sea diseñando juegos nuevos o montando campeonatos. Lo que sea.

L.- ¿Qué se necesita para montar un rol en vivo?

Ch.- Hay tres cosas básicas. La primera es una historia que valga la pena, ya que si montas un rol en vivo ha de ser largo. Si va a durar sólo una tarde montas una especie de *gymkhama* y ya está. Para cosas como por ejemplo *Red Man* tienes que montar una línea argumental que mantenga a la gente interesada durante varios días. Luego tienes que conseguir un sistema de juego. Es interesante que sea muy sencillo y que se pueda autojugar, que se pueda arbitrar sólo. Vamos, que la gente que juega pueda resolver por sí sola el combate sin necesidad de llamarnos.

XG.- Si, en *Red Man* hicimos un sistema de juego muy básico. Lo único que les explicamos bien fue el sistema de combate. El resto de acciones las hacían los jugadores como querían. Ellos nos llamaban y nos decían que querían hacer, y nosotros les decíamos los requisitos que necesitaban y les fijábamos la dificultad de la acción.

Ch.- Y la última de las tres cosas básicas es una buena organización. Por que si no te vuelves loco. Tienes que saber quien ha de coger el teléfono, porque cada día tienes que tener una serie de cosas preparadas, las tarjetas de jugador, los papeles que se les tienen que entregar. Es imprescindible no perder el control de la situación.

L.- ¿Se os ha ido alguna vez de las manos un rol en vivo?

XG.- Hombre, jugadores alocados hay siempre, y de hecho en *Red Man* hubieron momentos en los que pensamos que la cosa se nos podía descontrolar. Pero no, al final siempre conseguimos encauzar la situación. Al principio la gente no se enteraba de la trama y les costaba mucho seguir el hilo argumental, pero poco a poco fueron entrando en el tema.

Ch.- Eres como un árbitro de rol. Tienes que saber improvisar y dirigirlos un poco, si están un poco perdidos darles alguna pista. Tienes que improvisar, porque por mucho que te prepares una historia, siempre hay quien se va por las ramas.

L.- ¿Es muy difícil controlar a los jugadores para que se comporten correctamente, a nivel cívico?

XG.- Hombre, esto es lo que da más miedo inicialmente, pero quizás hemos tenido suerte.

Ch.- Yo me he quedado muy sorprendido porque la gente se comporta muy bien, incluso en lo que se refiere a respetar el reglamento, que no se lo salte. Porque siempre dices aquello de al que se pase descalificado, pero hay cosas que no puedes controlar.

XG.- Sí, bueno, pero los jugadores tampoco saben hasta que punto tú controlas, y eso quizás les de un poco de miedo.

L.- ¿Es caro montar un rol en vivo?

XG.- Hombre, los gastos son siempre de material, tarjetas para los jugadores, unas camisetas, pero aparte de eso poca cosa.

Ch.- Realmente no se necesita una gran cantidad de dinero para montar un rol en vivo.

XG.- Hombre, si haces pagar a los jugadores una inscripción tienes que enseñarles cosas muy vistosas, pero si consigues montar una buena trama no necesitas demasiadas cosas más.

L.- ¿Y cuesta mucho conseguir que los jugadores entren en la trama?

Ch.- Depende. Siempre tienes un cierto número de jugadores que van perdidos. Normalmente, los que mejor funcionan son los que se conocen de antes de jugar el rol, que se apuntan en grupo. Había algunos en *Red Man* que incluso tenían un coche y se repartían el trabajo. En cambio, había mucha gente que iba suelta, que no conocía a nadie y que cuando se encontraba a algún jugador no le preguntaba nada, y no sabía de que iba el juego. Pero en general la gente se entera bastante. Sobre todo los rumores, que se extienden bastante. Por ejemplo, en *Red Man* le dimos un objeto mágico a un jugador, y en teoría los únicos que sabíamos de su existencia éramos nosotros y el jugador. Pues a los dos días ya estaba buscando el objeto todo el mundo. Y esto pasó incluso con rumores que no hicimos correr nosotros. Mucha de la película que puede tener la partida se la dan los jugadores.

L.- ¿Es necesario algún tipo de permiso para montar historias de este tipo?

XG.- No es necesario, pero si es conveniente que lo sepan, que estén informados, para que sepan que pasa.

Legaliza tu club de rol

O cómo topar de frente con la burocracia

Estas navidades tuvieron lugar en Barcelona unas jornadas de Rol en vivo con el nombre de "Red Man", y éstas no son las únicas que se han celebrado. Se han organizado más, o bien se están organizando. En definitiva, el Rol en vivo está de moda. Ahora bien, lo que te vamos a narrar es la aventura de Rol en vivo (sin máster) mas paranoica que te puedas imaginar.

por Víctor Escós

Introducción

Esta es la historia de vosotros mismos. Sois los tres o cuatro roleros a los que siempre se os va la cabeza, tenéis problemas con el alcohol (la cerveza es muy cara) y estáis chalados por Lovecraft, Tolkien, Leiber, etc. Un día, haciendo de tripas corazón, os habéis decidido y habéis conseguido "esa" pequeña sala que tanto ansiábais, naturalmente después de pelearos heroicamente con el resto de estoicos miembros del club para convencerlos de las ventajas de tener un lugar donde reuniros. Actualmente habéis enfermado definitivamente, y en una noche de descontrol considerable, habéis enloquecido y habéis decidido formalizar la asociación, hacerla legal. Al mismo tiempo habéis reafirmado todos los temores de vuestros padres que, definitivamente, os toman por locos. No os preocupa, por vuestras mentes galopan a un ritmo desenfrenado espectaculares proyectos: fanzines, exposiciones, jornadas de rol, subvenciones, contactos con otros clubs ... todo ello se halla al alcance de vuestra mano, y nada ni nadie os puede detener...¡ vamos a legalizar el club !.

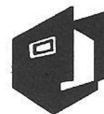
El inicio

Os halláis en la sala que habéis decorado a vuestro gusto. Probablemente algún maloliente orco está pintado en la pared, y habéis llevado a ella todo tipo de inútiles utensilios que teníais en casa. El espacio es reducido y lo habéis aprovechado al máximo; las botellas vacías de cerveza se amontonan en una estantería, infinidad de libros de rol están pulcramente tirados sobre la mesa. Todo parece ser normal pero no es así: hoy es el día. El encargado de material del club (al que llamaremos Jordi), hombre previsor donde los haya, se ha encargado de comprar las targetas de transporte necesarias para poderse desplazar y realizar las gestiones, y ha recomendado encarecidamente a sus amigos que lleven calzado deportivo. El relaciones públicas (al que llamaremos Jose), para ahorrar paseos a sus amigos, ha intentado muy hábilmente saber los pasos que se deben seguir, llamando por telefono a un sinfín de centros de ayuda a los jóvenes. Pero como no se considera un drogadicto, ni sufre palizas por parte de sus padres, no ha conseguido ningún resultado positivo de tan infructuosas investigaciones. La burocracia es dura, muy dura.

Dani, que es un chico animoso (además del secretario), recapacita y, pese a los fracasados inicios, no desespera y decide que lo más probable es que esto casos se solucionen en un estamento oficial, por lo que para salir de problemas se lleva a sus amigos directamente al Departamento de Justicia.

El Edificio oficial

La construcción es de considerables proporciones, y una solemne bandera ondea en el mástil. Nada mas entrar un funcionario uniformado increpa duramente a Dani. De fondo se escucha el estridente sonido de la alarma. Dani se queda automáticamente paralizado. Usted, despójese de todos los objetos metálicos que lleve encima, ladra el funcionario. Dani se palpa discretamente los bolsillos de la cazadora y en vista de la cantidad de objetos que lleva opta por quitársela. Con ademanes de Gary Cooper se adelanta hacia la puerta, y ... suspira con alivio al no oir la dichosa sirenita. Sus compañeros deciden hacer lo mismo con cara de circunstancias. Fuera hace mucho frío y sigue lloviendo. El amable funcionario, una vez solventado el problema de la alarma, empieza a ganarse el dinero de los contribuyentes e inicia un festival de preguntas con rostro escrutador. ¿Dónde vais?, ¿A quien buscáis?, ¿Qué queréis?, ¿Qué habéis venido a hacer aquí?, ¿Estabáis citados con alguien? ... Me dejan ver su carnet de identidad, señores. Jose, que nunca habia sido sometido a un bombardeo semejante, balbucea ininteligiblemente mientras busca en su cartera el preciado documento. Una vez lo encuentra, se lo entrega. El simpático funcionario mira el carnet con cara de crítico de arte, y con gran profesionalidad, le da una grácil vuelta con los dedos, observando detenidamente la cara posterior del mismo. Al parecer, no le desagradan los nombres de los padres de Jose, porque se lo devuelve y enseña una sonrisa "profiden". ¿Qué es lo que habéis dicho que habíais venido a hacer aquí?. Jordi empieza a desesperarse y murmura por lo bajo: os espero en el bar de enfrente. Dani lo aferra firmemente del brazo y le dice seriamente: tú te quedas aquí y "pillas" con nosotros. A todo esto Jose le está explicando al solícito funcionario que quiere legalizar un club, y que quiere saber con quien debe hablar y que papeles necesita. El entendido funcionario lo mira con cara de asombro (es evidente que no tiene un buen concepto de los jóvenes), señala toscamente el pasillo con el dedo pulgar y les dice que al fondo del mismo pregunten en la ventanilla A. El grupo se dirige hacia allí, avanzando despreocupadamente, pero cual es su sorpresa cuando al llegar se dan cuenta de que al fondo del pasillo en la ventanilla A no hay nadie. Unos pocos minutos más tarde (20 aprox.), un funcionario que parece que trabaje pasa rápidamente ante ellos. Para empezar a romper un poco el hielo Dani le saluda calurosamente. Hola buenos días, estamos ... la frase muere en sus labios, ya que el funcionario ni siquiera se ha parado y sigue su veloz carrera. Jordi, que ya





hemos dicho que es un chico previsor, saca de su estuche un cargamento de dados de todos los tipos y tamaños, y propone aprovechar el tiempo creándoles un par de nuevos personajes, puesto que sus anteriores PJs habían muerto en circunstancias poco claras. Pero Dani no está de humor para empezar a tirar dados, y resuelve valientemente volver a enfrentarse al funcionario de recepción. Sus compañeros se agazapan en la esquina del pasillo y agudizan los oídos. De fondo se oye el murmullo de una conversación. Dani con el semblante alicaído y los ojos llorosos parece la viva imagen de la impotencia. Al llegar a su altura solo consigue musitar: sí, dice que es aquí, dice que esperemos. Ya acercándose la hora de comer, el funcionario X de la ventanilla A hace su aparición, y se dirige a ellos: ¿qué desean?.

Jose oye música en sus oídos y mucho ruido en su estómago, pero se sobrepone a la situación y repite de nuevo lo que desea. El funcionario le dice que está a punto de cerrar la ventanilla, pero pese a ello les alarga un papel con los pasos a seguir para legalizar una asociación. Despues de parar en "El Manolo" ha tomarse unos merecidísimos tubos de cerveza, el grupo se separa y queda por la tarde para descifrar el dichoso papelito. Bastante detalladamente el documento explica que para empezar hay que entregar una carta de presentación (da las normas de cómo hacerla) y unos estatutos (dice los puntos que debes cumplimentar, y cómo hacerlo). Anonadado, Jordi les dice que eso es un follón, que es casi imposible conseguir reunir a todos los miembros del club para hacer los estatutos, que esto es el cuento de nunca acabar, y empieza a arrepentirse de haber querido legalizarlo. Jose piensa rápidamente y da con la solución idónea para el caso: podemos copiar los estatutos de otro club, de otra asociación parecida, por ejemplo una deportiva; voy a por los estatutos de la asociación de ajedrecistas, seguro que nos sirven... hasta luego. Dos horas más tarde Jose regresa con un enorme legajo de papeles. Dani observa con consternación que esa noche va a tener mucha faena tecleando en la máquina. Sin más, para olvidar los malos ratos pasados durante la mañana, deciden por unanimidad iniciar una partida de rol. Al día siguiente Dani aparece sonriente: Ya está, lo tengo todo, he hecho unos pequeños cambios para que sea un poco distinto y... aquí lo tenéis. Sólo tengo un pequeño problema ,pero no creo que sea importante. Al no conocer el C.I.F me he dejado el espacio en blanco. ¿Cómo que un espacio en blanco?, si no tenemos C.I.F. no es posible que nos lo aprueben. Jose está desesperado. Mirad, pienso que ya se lo que tenemos que hacer. Nosotros vamos a lo nuestro, juguemos partidas de rol, y dejemos que los que se dedican al papeleo trabajen en ello. Démosle nuestros estatutos a un gestor, y que él se encargue de tramitar los pasos para conseguir legalizarnos.

ELLOS NO LO SABEN PERO EN REALIDAD PARA CONSEGUIR LA LEGALIZACIÓN DEL CLUB, EL POBRE GESTOR HUBO DE REMOVER MUCHOS PAPELES. PERO NO LO COMPADEZCAIS, AL FIN Y AL CABO ES SU TRABAJO. LOS PAPELES QUE LES HACIAN FALTA A NUESTROS AMIGOS ERAN LOS SIGUIENTES:

- Carta de presentación, dirigida al responsable de Justicia correspondiente presentando los estatutos y el acta fundacional de la asociación.
- Estatutos recogiendo las normas de funcionamiento que van a regir la vida de la asociación.
- Acta fundacional, o sea, acta de la primera asamblea en la que la asociación queda constituida.
- C.I.F., o sea, código de identificación fiscal, por si alguien no se había enterado (pero en que mundo vives, tio).
- Solicitud de exención de I.V.A., para no pagar este dichoso impuesto al suponer que la flamante asociación es una sociedad sin ánimo de lucro.

Ah, se me olvidaba. Si quereis hacerlo vosotros: Suerte, mucha suerte. ●

FICHA TÉCNICA

Tipo de juego	rol en vivo
Título del módulo	"La legalización"
Ambientación	Mundo del Paranoia
Nº de jugadores	Generalmente tres o cuatro "iluminados".

Censo de clubs

A continuación te ofrecemos el censo de clubs que ha elaborado nuestro secretario de redacción gracias a vuestras cartas, en las que nos comunicabáis el nacimiento, en los más de los casos, o la desaparición de vuestros grupos de juego. Por que un club de rol no es una agrupación legalizada, con local propio y todas esas cosas. Para formar un club de rol basta con tener ganas de hacer cosas y jugar, donde sea, como sea y cuando sea. Simplemente jugar. Los datos que en él se ofrecen son el nombre del club y una dirección de contacto, que en muchos casos no es la del club sino la de algún miembro de él, ya que la mayoría de agrupaciones de jugadores carecen de un local en el que desarrollar sus partidas.

Sabemos que este censo no es ni de de lejos el Gran Censo. Al contrario, le falta mucho para ello. Además de los gazapos que se nos hayan podido colar o alguna carta que se haya extraviado, estamos seguros de que han aparecido multitud de nuevos clubs de los que no tenemos noticia, que muchos clubs han cambiado de dirección y no tenemos constancia de ello, que otros cuantos habrán cambiado de nombre o se habrán asociado a otro próximo, y finalmente y para tristeza de toda la afición, que unos pocos habrán desaparecido. Ayúdanos a completar este Censo para que en una siguiente ocasión te lo podamos ofrecer muy mejorado. No tienes más que rellenar la encuesta de clubs que aparece al final de este censo y enviárnosla. Ah, y si no te es mucha molestia, fotocopía la hoja y no la recortes. Es que en el fondo nos sentimos un poco padres de la criatura y a todo padre le duele ver como un hijo suyo es mutilado (quizás esto último nos ha salido un poco exagerado, sentimos haberos hecho saltar las lágrimas).

ANDALUCÍA

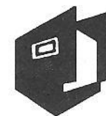
ABYSSDREAM
Apdo. de Correos 5048
23150 VALDEPEÑAS DE JAEN.
AGRUPACIÓN CLUBS DE ROL Y SIMULACIÓN
c/Tomás de Aquino 4, 3° B
14004 CORDOBA.
A.J. CAIUS JULIUS CAESAR
Apdo. de Correos 2422
11009 CADIZ.
ASOCIACION JUVENIL ERIADOR
c/Jesús de los afligidos 12
11100 SAN FERNANDO.
BLACK ELF
c/Adolfo de Castro 6
11003 CADIZ.
BLITZKRIEG
c/J.Antonio Cavestany Local 8
SEVILLA.
CAMELOT
c/Antonio Rengel 19, 2° C
21002 HUELVA.
CLAN TUK
c/Argüelles 28
11520 ROTA.
CLUB ROL INGENIEROS SEVILLA
Avda. Reina Mercedes s/n.
SEVILLA.
CLUB DE ROL MAQUETISMO Y SIMULACIÓN
c/ de la Plaza 58
11510 PUERTO REAL.
DAGON
Grupo Manuel Sagrado 8
14013 CORDOBA.
DARK SORCERER
c/Arabial 40, 7° D
18004 GRANADA.
DHAMOS
c/Claudio Guerín 17b, 7° C
41005 SEVILLA.
DRAC DRACORUM
c/Marques de Cadiz 2
11005 CADIZ.
DRAGON
C/Tirso de Molina 17
11401 JEREZ DE LA FRONTERA.
DRAGONES MUERTOS
Avda. P. Sorolla 103 bl. 1, 5° 1ª
29018 MALAGA.
EL CONCILIO BLANCO II
c/Marejada 3, Marina de la Bahía
11510 PUERTO REAL.
EL COMANDANTE
c/Comandante 3, 2° 2ª
MALAGA.
EL DRUIDA
c/Hurtado 2 B, 2° Izquierda
23001 JAEN.
EL FUEGO DEL DRAGON
c/Campo del Sur 38, 8° 3ª
11002 CADIZ.
EL JILGUERO CENTENARIO
Pza. San Felipe 8, 5° C
11300 LA LINEA.
EL SEGUNDO HOGAR
c/ Florencia 2 Bajos B
41003 SEVILLA.
ELITE CLUB
Avda. de América 3
14008 CORDOBA.
ENTROPIA CLUB DE ROL
c/Virgen de Guadalupe 10, 2ª izq.
21006 HUELVA.
ERU
c/ SS Flora y María 42
14012 CORDOBA.
ESPADA & BRUJERIA
c/Virgen de Guadalupe 10, 2° izq
21006 HUELVA.
EXCALIBUR & CIA.
c/Real Almandraba 5, 2ª planta
11160 BARBATE.
GRAN MAESTRE
c/ Dos de Mayo 10, 1° B
41001 SEVILLA.
¿HA VISTO ALGUIEN ALGUN ORCO?
c/Granada 51, Hdes. del Trabajo
40003 ALMERIA.
LA ORDEN DE LOS INNOMINADOS
c/José Mª Gironella 2-6
MARBELLA.
LEIBSTANDARTE
c/ El Evangelio 2, 3° 1ª
CORDOBA.
LOS AMIGOS DE GANDALF
c/Joaquín Quiler bl.2, 6° A
29014 MALAGA.
LOS DEGOLLADORES DE HOBBITON
c/Julio Ruiz de Alda 11, 1° D
11008 CADIZ.
LOS HIJOS DE HASTUR
c/Teruel 2, 4° A
14012 CORDOBA.
LOS INTOCABLES DE RHOVANION
c/ Pintor Gómez Rosas BL.4, 5° 4ª
29014 MALAGA.
LOS 9 JINETES NEGROS
c/Valladares 19
14003 CORDOBA.
LOS SEÑORES DE LAS ESPADAS...
c/Cruz de conchas 6,3° C
18600 MOTRIL.
LOS SIETE CABALLEROS...
c/Jacinto Benavente 21, 1° A
MARBELLA.
MAGOS DEL CIRCULO DE FUEGO
c/Conde de Lemos 4
29018 MALAGA.
PIFIAS
c/Carlos V 2, 3° C
11520 ROTA.
PLAGAS
Urbanización "La Bojaira" 1
18918 CAJAR.
POWER & GOLD
Avda. Andalucia 35, 2° B
23006 JAEN.
SABBAT
Avda. Felipe II 10, 2° B
41013 SEVILLA.
TIME CORPS
c/Cayetano del toro 8, 2° D
11010 CADIZ.
WILD UNICORNS
c/Alfonso VII, 5°
04002 ALMERIA.
YARHON CORP.
Apartado de Correos 7032
29014 MALAGA.

ARAGÓN

A DALLA
Apdo. de correos 5048
ZARAGOZA.
ASPECTO 0
c/San Juan Bosco 7
50009 ZARAGOZA.
BLOOD OF STEEL
c/Angel Samblancant 12, 1° izq
22430 GRAUS.
DRAGON'S SCHOOL
c/Corona de Aragón 35 d.alumnos
50009 ZARAGOZA.
EL ESPEJO DEL TIEMPO
Casa de Juventud "Las Fuentes"
50002 ZARAGOZA.
GORRO GRIS, CLUB DE ESTR.
c/ Miquel Servet 8, 4° izquierda
22002 HUESCA.
JOLLY ROGER
c/ López Pueyo 8, 1° izquierda
50007 ZARAGOZA.
LOS QUE CAMINAN EN EL VIENTO
c/ La Iglesia s/n
22376 JACA.
MAGIC BREATH
c/Dr. Rdrez. De la Fuente s/n
18630 HUETOR TAJAR.
ORDEN DEL CREPUSCULO DE PLATA
Pº Fernando Católico 5, 4° izq.
50006 ZARAGOZA.
ZARATROLL
Avda. San José 62, 3° F
ZARAGOZA.

ASTURIAS

CLUB DE ROL "EL LLANO"
c/Eulalia Alvarez 7
GIJON.
DOBLE FILO
Carretera a Molleda 25
33400 AVILES.
EQUINOCCIO
c/Hermanos Pidal 13, 8° E
OVIEDO.
ESQUIVO Y DISPARO
c/Casimiro Velasco 27, 1°
33205 GIJON.
ISET ZEMUNIN
c/Cabrales 65, 4° Izquierda
33205 GIJON.
LA TUMBA DEL CRUZADO
c/Marqués d Casa Valdés 8, 3° F
33202 GIJON.



ODIN
Avda. Argentina 136, 2º izq.
33212 GIJON.
ORDEN ESOTERICA DE INSMOUTH
c/Asturias 9, 11º
33206 GIJON.

BALEARES

A.D.E.A.T.
c/Fco. De Borja Moll 15, 3º 2ª
07003 PALMA DE MALLORCA.
ARIOCH CLUB
c/Reina Cristina 42, 1º
PALMA DE MALLORCA.
CENACULUM
c/De´s Pedregar 32
07640 SES SALINES.
DRAGON DORADO
"Es moli"c/ Bartolomé Salva 2
07610 EL ARENAL.
JOC & ROL CLUB DE LLUCMAJOR
c/Del Bisbe Jaume 17
07620 LLUCMAJOR.
PANZERSTURMPIONNERAB-TEILUNG
C/Menorca 8, 5º B
07800 IBIZA.
UNICORN
c/Mª Antonia Salva 22, Sot.
07600 EL ARENAL.
URUK-UNROLGURZ
c/Amer 48 D , 4º B
07007 PALMA DE MALLORCA.
VICIOSOS DEL RUNEQUEST
c/Calvo Sotelo 44
07730 ALAYOR.

CANARIAS

FANTASY GAMES
Exp.Tomas Quevedo s/n
Apdo. 25007
35008 LAS PALMAS DE G.C.
LOS HECHIZEROS DE LAS MONTAÑAS
c/La Inés 57
35500 ARRECIFE.
LOTHLORIEN
c/San José 6, 1º D
38700 LA PALMA.

CANTABRIA

ALDA AINA
c/Luis de Velasco 3 A, 1º D
39011 SANTANDER.
A.L.F.
c/Tte. Alfonso Martínez 13
33011 OVIEDO.
DRAGON KNIGHT'S
c/J.Urbina 2, 3º 1ª
39300 TORRELAVEGA.
LOS PROLAPSOS DE NYARLATOTHEP
Residencia Piquio 6, 3º Izquierda
39005 SANTANDER.
LORDS OF DARKNESS
c/C. Alonso Vega 26, esc. A, 2º G
SANTANDER.
LORDS OF LEGEND
c/La Llana s/n
39300 SIERRAPANDO, TORRELAVEGA.
PERROS DE TILFORST
c/Cisneros 5, 4º izquierda
39007 SANTANDER
TROLL-HEROS
c/La Cavadilla 20
MOGRO.

CASTILLA - LA MANCHA

CONCILIABULO INFERNAL
I.B.Fray Andrés de Puertollano
13500 PUERTOLLANO.
ORCRIST
Camino del Pozuelo s/n
CERVERA DE LOS MONTES.

CASTILLA-LEON

ACUP ROL
Avda.Casado del Alisal 2, 3º 1ª
34001 PALENCIA.
BLACK ROSE
c/Serrano 7, 1º D
24003 LEON.
CAMELOT DE VALLADOLID
Paseo del Cauce 38, 3º Derecha
47010 VALLADOLID.
DARKS LORDS
Pza. Angel 2, 2º G
37001 SALAMANCA.
DISCIPULOS DE LOVECRAFT
Ronda del Corpus 8-12, 2º A
37002 SALAMANCA.
EL CONCLAVE DE LOS SABIOS
c/Obispo Barbado Viejo 13, 1º A
37001 SALAMANCA.
GOBLIN HOOD
c/López Gómez 28, 4º C
47002 VALLADOLID.
ICELAND
c/José Solís 14, 2º Izquierda
05002 AVILA.
IRREDUCTIBLES DE ZAMORA
Avda. Portugal 31 B, 1º Izquierda
49001 ZAMORA.
LA CASA DEL HOBBIT
c/Madre de Dios, Antigua Cárcel
47011 VALLADOLID.
LA TABERNA DEL ORCO DEGOLLADO
Pza. Pícara Justina 1, 5º Derecha
LEON.
LORDS OF THE SWORDS
Barrio Agua s/n, Cabañas Raras
PONFERRADA.
NEMESIS
c/Santa Teresa 22, 2º A
49004 ZAMORA.
PARTIDAS EN EL BAR
c/Ponce de León 1, Atico 3ª
47006 VALLADOLID.
ROL BURGOS
c/San Pedro y San Felices 17, 2ª
09001 BURGOS.
ROSA DE FUEGO
c/Batalla de Clavijo 37, 2º B
24006 LEON.
TROLLONES MOLONES
c/Fray Bernardino 15, 2º Izquierda
24004 LEON.
VAE VICTIS
Apdo. de Correos 242 H. Cultural
SEGOVIA.
24 AMIGOS
c/Tahonas 1, 1º B
47003 VALLADOLID.

CATALUNYA

AJER,LLUISOS DE GRACIA
Plaça del Nord 7-10
08024 BARCELONA.
ALMOGAVERS
c/Concordia 28, Baixos
08004 BARCELONA.
ALPHA-ARES
c/Ali-bey 44, entlo. 2ª
08013 BARCELONA.
ALTER-EGO
c/Pedraforca 27, 3º 1ª
08033 BARCELONA.
AMPOSTA, CLUB DE ROL I WARGAMES
c/Verge del Carme 15
43870 AMPOSTA.
ANDELKRAG
c/Doctor Sampong 100, 4º 2ª
08030 BARCELONA.
ASHE´S
c/Ronda 46-48, 7º 1ª
48370 AMPOSTA.
ASOCIACION DE JUGADORES DE ROL DE MATARO
c/Casal de Joventut, Plaza España 1
08304 MATARO.
ASOCIACION DEFENSORA DEL TROLL
Avda.Països Catalans 24, 7º A
43202 REUS.
AURYN
c/Nils i Fabra 9, bajos 2ª
08024 BARCELONA.
BELLUM LOCUM
c/Río Segre 7
25230 MOLLERUSSA (Lérida).
CASA DEL MIG, AS. D´USUARIS
Parc de l´Espanya Ind. s/n
08014 BARCELONA.
CASTLANS
Passeig Fabra i Puig 149, 4º 1ª
08016 BARCELONA.
120 %
c/Margarita Xirgú 11-17, T-2
BADALONA.
CIRCULO VICIOSO-ROLE CLUB
c/Mila i Fontanals s/n
08922 SANTA COLOMA DE GR.
CLUB DE ROL VILANOVA
Passeig del Carme 28 Esc.B
08800 VILANOVA I LA GELTRU.
CLUB EUROPA ESPAÑA
c/. Numància, 112-116
08029 BARCELONA
CLUB DE ROL UAB
Local Consell d'Estudiants
Fac. Ciències UAB
08193 BELLATERRA
CLUB GENERAL TOLCRAFT
c/Lleó 64, 4º 2ª
43004 TARRAGONA.
CLUB LUDICO LA LLAGOSTA
Plaza Cataluña 5, 1º 1ª.
08120 LA LLAGOSTA.
COVENANTS
c/Doctor Robert 167, Bajos
BADALONA.
DARK MASTERS
c/Mozart 7, A-D
08190 SANT CUGAT DEL V.
DRAC VERMELL
c/Empuries 20
17005 GIRONA.
2D10, CLUB DE ROL
c/ Progrés 9, 2º 1ª
08191 RUBI.
DUNGEONS CLUB BARCELONA
c/Marqués Campo Sagrado 12, 1º
08015 BARCELONA.
EL GRUPO BETH
Rambla Mercedes 14, 3º 2ª
08024 BARCELONA.
EL NORD, CLUB DE ROL
c/Pi i Margall s/n
08930 ST. ADRIA DEL BESOS.
EL ULTIMO HOGAR
c/ Xaloc 4
17740 VILAFANT.
GOLFERICHS, AS. D´USUARIS
Gran Via Corts Catalanes 491
08015 BARCELONA.
GRIAL
c/. Enrique Granados, 103 2º 2ª
08080 BARCELONA
HYBER
c/San Lorenzo 6, 2º
08190 SANT CUGAT DEL V.
KRITIK
Casal de Joves Les Corts,
c/ Masferrer 33-35
08028 BARCELONA.
LA PARANOIA DEL MASTER
c/Cristófor Colom 24, 2º
43001 TARRAGONA.
LA PENYA´L ROL
Avda. França 206
17840 SARRIA DE TER.
LA PIFIA, CLUB DE ROL
Avda. Rasos de Peguera 25
08033 BARCELONA.
LEGION MUTANTE
c/Aragón 190, 6º 2ª
08011 BARCELONA.
LOS EXTERMINADORES DE JAVIAN
c/Jaume Casanovas 167, 3º 2ª
08820 EL PRAT DE LL.
LOS LOCOS DE RIVENDEL
c/Monte Ikea 12, 1º G
48940 LLEIDA.
LOS VANDALOS
c/Bonaventura Aribau 39, 1º 1ª
SANT BOI DE LLOBREGAT.
M&S
c/. Princep Jordi, 23 Entlo. 1ª Esc. B
08004 BARCELONA
MENROOD
c/Fontanella 19
08400 GRANOLLERS.
MONSENSFI
c/Consejo de Ciento 288, 2º 1ª
08007 BARCELONA.
MUERESERDO!
Centro Cívico St.Ildefons
08940 CORNELLA DEL LL.
MUERTOS CON VIDA
c/Francisco Moragas 91, 2º 2ª
08922 SANTA COLOMA DE G.
PARANOIA S.K.
c/Sant Josep Oriol 3
08921 STA. COLOMA DE G.
PENDRAGON
c/Vic 30
08160 MONTMELO.
PJ´S NO IDENTIFICADOS
c/Virgen del Carmen 15
43870 AMPOSTA.

¿PODEMOS CON ELLOS?
c/Economía 5
08800 VILANOVA I LA GELTRU.
QUETZALCOATL
Conserjería Fac. Psicología U.A.B.
BELLATERRA.
ROLPENJATS
c/Verge del Pilar 10
48370 AMPOSTA.
RUNE OF DESTRUCTION
c/Sarda 32 , 3° C
43201 REUS.
SATIR
Centro Cívico Sant Narcís
GIRONA.
SAVAGEQUESTERS
C.El Carmelo, c/Del Santuari 23
08032 BARCELONA.
SERPJ
c/Riera les Parets 18, 3° 1ª.
08850 GAVA (Barcelona).
SILMARIL
c/Olzinelles nº30, Centro Social
BARCELONA.
SIN NOMBRE, CLUB DE ROL
c/Concepció 11, LLibreria
17600 FIGUERES.
SLAINE
c/Firal 2 Escalera A, 1° 1ª
17600 FIGUERES.
SQUAD LEADER
c/Dos de Maig 30, 3° 1ª
08190 SANT CUGAT.
STEEL WARRIORS
c/Doctor Bergos 13 A
RIPOLLET.
STURMTRUPPEN
c/Concilio de Trento 137, 4° 2ª
08020 BARCELONA.
TARANTELA
c/Providencia 84, 2° 3ª
08024 BARCELONA.
U.P.C. CLUB DE ROL
c/Gran Capità s/n BSL116
08004 BARCELONA.
WARGAMES CLUB
c/Tenerife 34
08190 SANT CUGAT.
WILFRED
Avda. Joan Borras 4
08190 SANT CUGAT-VALLDOREIX.
WIZARDS & WARRIORS
C.C. Canovelles c/Industria s/n
CANOVELLES.
WOLFRIDERS
Vía Augusta 4, 11° A
08206 SABADELL.
Z.O.C.
c/Sardana 27, Atico
08600 BERGA.

COMUNIDAD VALENCIANA

A QUIEN MADRUGA CTHULHU AYUDA
c/Erapeña 21
46178 TITAGUAS.
AS. JUV. ROL "MUNDO CAOTICO"
Pça. de l'Església 8 B
46930 QUART DE POBLET.
CLUB ARMAGGEDON
Avda. Castelló 47
12560 BENICASSIM.
CLUB DE ROL ALCOI
c/Cronista Jordan 14
03800 ALCOI.
CLUB DE ROL "EL DRAGON DE HAM"
c/Aeroplano 4, 4° F
03690 SANT VICENS DEL RASP.
DARKEN
Casal de Joventut c/Albalat 1
46500 SAGUNT.
EL ORCO AZUL
c/Conde de Soto Ameno 2, 3° der.
ALICANTE.
EL SEÑOR DE LAS PULSERAS
Avda. Rep. Argentina 13, 3°
46700 GANDIA.
HERMANDAD NEGRA
c/La Java 1
ORIHUELA.
LA GERMANDAD DEL ANELL
c/Pintor Vilar 1, Escalera E p.18
46010 VALENCIA.
L'ORBE DE LA SERP
c/Vall 12, 2°
46410 SUECA.
LOS EMPALANOICOS
c/ Doctor Nicasio Benlloch 38, 6°
46015 VALENCIA.
LOS SEÑORES DE OCCIDENTE
c/José Gómez Momean 61
03206 ELCHE.
LOS SIETE SILFOS
c/Paseo Germanías 27, 4° izquierda
03204 ELCHE.
MASCARA
c/St.Agatangelo 44, 3° izquierda
03007 ALICANTE.
MISHELLA
c/Inmalsa 2, Bloque 2, p.6
BENIDORM.
MJOLNIR
c/Hernán Cortés 10, 1ª esc., 4° D
ELDA.
MORMEGIL, LA ESPADA NEGRA
c/Verge del Puig 12
46900 TORRENT.
ORCS & ROL
c/Pare Vinyas 95, 4°
46019 VALENCIA.
SUN OF THE DARK
c/Lope de Vega 33
03640 MONDUAR.
TIRANT LO BLANCH
c/Valencia 11
46260 ALBERIQUE.
THOR
c/Maestro Gaztambide 27, 4° izq.
03004 ALICANTE.
VICIOUS GUARRIORS
Paseo Chapi II 9
03400 VILLENA.
YO Y CINCO MAS
c/Vicente Brull 38, 3°
46011 VALENCIA.

EUZKADI

AKERRAK
c/Iparraguire 5, Bajos
20001 DONOSTI.
A.S.C.
c/Sabino Arana 4, 1° D
48990 BERANGO.
CLUB FENRIS
c/Kareaga Goikoa 85, 1° B
48970 BASAURI.
CRAPULAS DE JODRAS
c/Gr.Sto.Domingo Guzmán 13, 5° D
48006 BILBAO.
DRAGONBAIT
c/Errekatxiki 15, 3° centro
01003 VITORIA.
GROONAN ROL CLUB
c/Negubide 51 A, 4° B
LAS ARENAS.
GRUPO DE ROL DE DURANGO
c/Astepe Auzunea 14, 9° B
48200 DURANGO.
EL ZHANNO ERRANTE
Alameda San Mamés 40, 7°
48010 BILBAO.
KLUB KAOS
Apdo. de Correos 52
48910 SESTAO.
LA MANO NEGRA
c/D.Marco Escorihuela 6, 4° D.I
48920 PORTUGALETE.
LEGIONES ASTARTES
c/Virgen del Carmen 14, 3° B
20012 DONOSTI.
LOS SEÑORES DEL CAOS
c/José Mª Salaverria 29, 7° D
20010 DONOSTI.
MUTANTES EN LA ALFOMBRA
Avda, San Adrián 20, 5° C
48003 BILBAO.
REVIENTA DUNGEONS
c/Viteri 25, 6° A
20100 RENTERIA.
SOUTHERLAND HIGHLANDERS
Apdo. de Correos 1640
48080 BILBAO.
TIEMPO DE DRAGONES
c/Pintor de Urbina 8, 3° B
01008 VITORIA-GASTEIZ.

EXTREMADURA

COMUNIDAD DEL ANILLO
c/Severo Ochoa 30, 2° A
06800 MERIDA.
TIGRE REAL
c/Rodríguez Moñino 3 .
10002 CACERES.

GALICIA

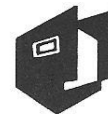
CROMLECH
Avda. Barcelona 15, 4° Izquierda
36203 VIGO.
LA COMUNIDAD DEL ANILLO
c/18 de Julio 3, 2°
LUGO.
LAST WARRIORS
Ctra. de Castilla 209, 7° D
15404 FERROL.
LEGEND
c/S.Vicente de Paul 13-15, 7° D
15002 LA CORUÑA.
LOS PARANOICOS DEL CTHULHU
c/ José Luis Pérez 5-7, P.6
15004 LA CORUÑA.
OS ESPERPENTOS
Apdo de Correos 53
27850 VIVEIRO.
SANTA COMPAÑA
I.B. Santo Tome do Freixero
VIGO.
TERMINUS ZONE
Pza. de Vigo 2, 8°
15071 SANTIAGO DE COMP.
TUATHA DE DANAN
c/Alameda 8, 3° B
36002 PONTEVEDRA.
S.T.K.
c/Mondariz 6, 1° Izquierda
36209 VIGO.

LA RIOJA

ASOC. DE JUGADORES DE ROL
c/Villamediana 20, 4° B
26003 LOGROÑO.
DARK KNIGHTS
Residencial Aurora 6
26200 HARO.
J.R.R.TOLKIEN'S FAN CLUB
c/Duques de Nájera 26, 1° C
26002 LOGROÑO.
ESTIRPE DE DRAGON
Avenida Estación 44, 2°
26500 CALAHORRA.
LOS MOLINEROS DE ANGUIANO
c/Hermanos Sánchez Torres 6
26322 ANGUIANO.
ROL&ROL
Avenida de La Rioja 1, 3° Izquierda
26001 LOGROÑO.
THE JESTER DWARF
Villa Patro 5ª, Fase 17
26140 LARDERO.

MADRID

AIÖNORATH
c/Pintor Ribera 15
28933 MOSTOLES.
AIRLANCE
c/A. Marquerie 9, 10° C esc. izq.
28034 MADRID.
ALAS DE DRAGON
Aeronautica, Pza. C.Cisneros s/n
28040 MADRID.
ASCALON
Av. Juan de la Cierva 30, 5° 4ª
29002 GETAFE.
ASOC. CULTURAL CAMINOS
E.T.S.I. Caminos, C.Universitaria
28040 MADRID.
ATLACH-NACHA
c/Pingüino 10, 2° C
28047 MADRID.
ATLANTIS
Avda. Mediterráneo 46, 6
28780 MADRID.
CLUB DE ROL CIUDAD LINEAL
Casa Juv. c/MªTeresa Saenz 50
28017 MADRID.
CLUB PERFECTO
c/Peña Auseba 6, 3° D
28034 MIRASIERRA.
COFRADIA DE SUPERVIVIENTES...
C. de Juventud, c/Los Quicos s/n
28230 LAS ROZAS.
DRAGON
Plza. Ntra. Sra. Pilar 1, 2° Izquierda
28002 MADRID.
DWARFS WARRIORS
c/ Strauss 22
GETAFE, SECTOR III.
EDHELDUR
Casa Cultural Juv. Carabanchel
28025 MADRID.
EIDOLON
c/Jorge Juan 36
268001 MADRID.



EL MASTER OSCURO
C.Social, Avda.Sta.Eugenia s/n
28031 MADRID.

EL TERROR DEL SEÑOR OSCURO
c/Mármol 10, sector 3
28905 GETAFE.

EL TURNO DE MORCAR
Concejalía de Juventud de Humanes,
c/Santiago Ramón y Cajal 4
28970 HUMANES DE MADRID.

FANTASY OF DESTROYER
Avda. Monforte de Lemos 77, 5° D
28029 MADRID.

GARGOLA
c/Ibiza 12
28009 MADRID.

GREBAS,CLUB DE ROL
Fac. Ciencias Biológicas U.C.M.
28040 MADRID.

GRUPO DE ROL ESPADA Y BRUJERIA
c/Concilio 3, 4° C 2ª Escalera
28100 ALCOBENDAS.

HEROE CLUB
Apdo. de Correos 59052
28080 MADRID.

IRON LORDS
c/Camino Viejo de Villaverde 12
28041 MADRID.

J.R.S.I.C.
c/Fray Ceferino González 17
28005 MADRID.

LA PEÑA DEL ROL MADRILEÑO
Avda. Pío XII 97 bis, 3 D
28036 MADRID.

LA PUERTA DE LOS ARCANOS
Pasaje de Mangirón 2, bajos der.
28002 MADRID.

LA SEMILLA DE MORGOTH
c/Sonseca 8, 4° A
28025 MADRID.

LA TABERNA DEL PONEY PISADOR
F.A.E., Casa de la Juventud,
Av. del Val 2.
ALCALÀ DE HENARES.

LOS GUERREROS DEL ROL
c/Orense 56, 1° A
28020 MADRID.

LOS INNOMBRABLES DEL ROL
c/Ferraz 84, 2° derecha
28008 MADRID.

LOS QUE NO PERDONAN
Pza. León Felipe 4, 2 B
MADRID.

LOS SEIS JINETES DE SAURON
c/Claudio Coello 122, 4° B
MADRID.

LOS SEÑORES DE LA CORONA
c/Delicias 32, bajos 3ª
28045 MADRID.

MASCARA
c/Tembleque 81, 5° D
28024 MADRID.

MERLIN
c/Infantas 3
28004 MADRID.

MERSULIRANS
c/Pez 7, 4° Izquierda
28004 MADRID.

MOONSHADOW
c/Corregidor Rod. Rdez. 25, 3° C
28030 MADRID.

NAMELESS
c/Majuelo 7
28224 POZUELO.

NAZGUL
c/Doctor Vallejo 95
28027 MADRID.

NECROMICON
Casa de Juventud, c/Recreo 1
28700 S.S. DE LOS REYES.

NO NAME
c/Canoa 35, Bajos A
28042 MADRID.

PARGEN CLUB
c/Palencia 16, 2° C
28980 PARLA.

SAURON
Avda.Burgos 14, 3° 1ª
28036 MADRID.

SEPTIMO GRADO
c/Fatima 2
28917 LA FORTUNA, LEGANES.

SIN NOMBRE
c/Los Robles 2
28905 GETAFE.

SUN WARRIORS
c/Doctor Fleming 34, bajos
28912 LEGANES.

THAKISIS
c/General Oraa 20, 4° A
28006 MADRID.

THE OMNI LEGION CLUB
c/Solano 15
28023 SOMOSAGUAS.

TRIPLE STAR
Del. Municipal de Juventud
MOSTOLES.

UNICORNIO
Centro Civico, c/Camarena 10
28047 MADRID.

MURCIA

(A)MI-GO(S), LOS ORCOS DE YUGGOTH
c/Muñoz Seca 2, 1° A
02002 ALBACETE.

ASOC. DE ROL MOLINA DE S.
c/San Juan 1, 4° G
30500 MOLINA DE SEGURA.

BLACK WIZARD
c/ Antonio Machado 73, 1° Derecha
02004 ALBACETE.

CAMELOT
c/León 12, bajos
ALBACETE.

CHAOS LORDS
c/Dionisio Guardiola 2, 6° C
02002 ALBACETE.

ORGASMO
c/Queipo de Llano 23
30747 LO PAGAN.

SOBRE EL NIDO DEL CTHULHU
c/Santa Teresa 16, 6° p.12
02640 ALMANSA.

NAVARRA

DRAGON-LANCE
Casa de la Juventud
c/Sanguesa
PAMPLONA.

KAOS
Travesía Guelbenzu 3, 4° derecha
31005 PAMPLONA.

MITHRANDIR
c/Monasterio de Iratxe 37, 6° C
31011 PAMPLONA.

MORDOR
c/Vuelta del Castillo 9, 7° I
31007 PAMPLONA.

!QUE ROL-LAZO DE VIDA!
c/Abejeras 1, 12 A
Apdo. 1222
PAMPLONA.

CEUTA

EL ULTIMO HOGAR
Barriada de San Amaro 30
11701 CEUTA.

PORTUGAL

REINOS OLVIDADOS II
Rua Antonio Saude 1, 4° E
1500 LISBOA
PORTUGAL. ⬢

ACTUALIZACIÓN CENSO DE CLUBS

Nombre del Club ....

Dirección del Local .... Cuota Mensual ....

Nombre y dirección del responsable ....

....

Nombre y dirección de otros, no menos responsables ....

....

Franja de edad de la mayoría
- ☐ Jovenzuelos (menos de 17)
- ☐ Veteranillos (de 17 a 20)
- ☐ En plenitud (de 20 a 25)
- ☐ Resistentes (más de 25)

¿Estáis abiertos a gente nueva?
- ☐ Sí, a todos los que quieran
- ☐ No cabemos, lo siento
- ☐ Depende, sí pero no

¿Hay mujeres en vuestro grupo?
- ☐ Nada, ni una
- ☐ Está "ella"
- ☐ Llegan a un 20%
- ☐ Más todavía

Describid vuestras actividades (una o varias)
- ☐ Rol
- ☐ Roles en vivo
- ☐ Wargames
- ☐ Jornadas más o menos periódicas
- ☐ Temáticos
- ☐ Fanzine (nombre)

Juego "Nº 1" del Club ....

Otros juegos y sugerencias ....

....

Hágala usted mismo

Siempre he intentado que esta sección –El Pincel de Salva, perdón, de Marta– estuviera más o menos relacionada con el tema en que se centrase la revista. Pero el tema que hoy nos ocupa, el estado de la aflicción (¿o era de la afición?), poco o nada tiene que ver con el modelismo o el pintado de figuras. Tranquilos, no os quedaréis sin vuestra sección favorita.

por Salvador Tintoré

Pero voy a aprovechar la ocasión para despacharme a gusto en lo que a esta sección y el tema del estado de la afición se refiere. Cuando se me encargó llevar "El Pincel de Marta" se suponía que esta parte de la revista estaba abierta a todo tipo de sugerencias, preguntas y consejos que yo me encargaría de responder. Sin embargo, han pasado muchos números (desde el 34 al pie del cañón) y nada de esto he recibido. Es decir, la participación por vuestro lado ha sido más bien nula. Ante este clamoroso éxito se me ocurren varios motivos, que se pueden reducir a tres:

El Primero, que nadie lee esta revista o esta sección por lo menos. Vale, os agradecería que alguien me lo dijera y podría dedicar mi tiempo libre a actividades más productivas (convertirme en el director de Banesto no queda descartado) ya que llevo esta sección por amor al arte (y, creedme, nunca mejor dicho).

El Segundo, que todos los que compráis LIDER ya sabéis todo lo relativo al maquetismo y pintado de figuras. Permitidme que lo dude, ya que en este hobby siempre se aprenden cosas nuevas (yo mismo aprendo cada día que pasa y nunca acabaré de aprender). Prueba de esto es el tema del que hablaré hoy.

El tercero (y más probable) es que, descartados los dos motivos anteriores, vosotros -queridos y amables lectores que estáis al otro lado de esta página- sois incapaces de escribir una carta preguntando algo o sugiriendo un tema nuevo para tratar. En este caso, lo único que puedo deciros es que os animéis a escribir (la dirección de la Redacción está en la primera página de la Revista) que no mordemos a nadie. Y si no, ir al médico a que os haga una autopsia porque la única conclusión que se puede sacar de vuestra negativa es que estáis muertos (y entonces no cabe hablar aquí de ningún estado de la afición).

Bueno, quizás me he pasado un poco. Eso de "estáis muertos" sonaba horriblemente lapidario. Así que para arreglarlo prometo hablar de un tema interesante, y vosotros a cambio prometedme que escribiréis algún día (o sino entraré en una fase de crisis de ideas).

Y el tema de hoy es...¡Haga usted su propia figura!.Sí, eso, cómo hacer tus propias figuras, consiguiendo que sean lo más parecidas a tu personaje favorito y convirtiendo la figura en cuestión en una pieza única. Pero no os voy a engañar, modelar una figura es una de las cosas más difíciles de hacer en el mundo del maquetismo. Requiere de gran habilidad y mucha experiencia (y un cierto "toque mágico"). Y esto es algo que no se consigue de un día para otro. Sin embargo, tampoco os voy a desanimar. Todo se puede conseguir con paciencia y una caña (mejor dicho, una espátula). Supongo que todos los escultores no nacieron sabiendo, así que quizás, con el tiempo, es posible que asistamos al nacimiento de un Tom Meier nacional (¿tú?). Y antes de entrar en materia un par de advertencias.

La primera que, antes de lanzarte a modelar figuras, es muy aconsejables que practiques transformaciones y enmasillado (tal como se explicó en los números 35 y 37 de LIDER). De este modo adquirirás cierta experiencia y te irás familiarizando con el uso de las diferentes herramientas y materiales que luego usarás para hacer figuras.

La segunda advertencia: no esperes que este artículo (aunque parta de cero) te enseñe todo lo referente a modelar figuras. Aquí sólo vas a encontrar las líneas básicas a seguir para poder hacerlo, pero no una guía completa de escultura y modelado. Como ya se ha dicho antes, la habilidad y la experiencia sólo se adquieren con el tiempo, y simplemente no se pueden explicar (ni mucho menos en una sección de tres páginas como ésta).

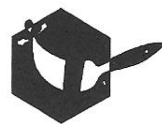
Herramientas

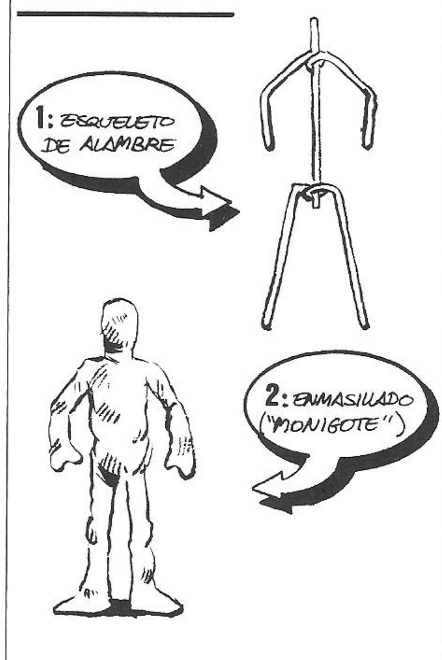
Para modelar (cuando la masilla aún está blanda) nos serán útiles muchas cosas, desde espátulas como las usadas en escultura (lógicamente) hasta las herramientas de precisión de un equipo de dentista, pasando por todo tipo de clavos, agujas, alfileres, palillos y punzones de diferentes puntas (roma, buril, cuadradas...). Si no estás muy seguro de querer gastarte el dinero en espátulas y punzones (que son imprescindibles) siempre puedes hacerlas tú mismo, tal cómo explicamos en el número 35 de LIDER.

Para esculpir (eso es cuando la masilla ya está seca) usaremos limas (las de "relojero" son muy útiles), papel de lija de diferentes números (más bien finos) de esmeril o de agua (pero sin mojarlas cuando las usemos para pulir). Estas lijas se pueden encontrar fácilmente en cualquier droguería o ferretería. También es recomendable tener a mano un portabrocas (o minitaladro), bien manual o eléctrico. Podremos usar con él brocas finas, lijadoras y fresas (si el taladro es eléctrico), lo que nos simplificará mucho ciertos trabajos.

En general, para todo el proceso son prácticamente imprescindibles un mango de cuchillas (y, al menos, la cuchilla recta y la cuadrada), y alambres de diferentes grosores (o hilo de plomo, del que se usa para pescar) que nos servirán para hacer el esqueleto o armazón, como luego explicaré. Necesitaremos, además, pegamento de cianocrilato y del tipo Epoxy.

Las masillas son fundamentales para modelar la figura. Puedes usar tanto las de tipo Body-Putty (*Tamiya*) como





las del tipo Epoxy (*Araldit* o *Nural*). De su manejo y preparación ya hablamos en el LIDER 35. Recuerda que las primeras se disuelven con acetona y las segundas con agua caliente. Habrás de tener, por ello, el disolvente necesario y un platillo, un recipiente de plástico blando (no recomendable con acetona) o una tapa de latón (como las de los botes de mermelada o mayonesa). Recuerda igualmente que la masilla epoxídrica se seca más rápidamente, con lo que tendrás que estar más seguro en su manejo.

Preparación

El proyecto de hacer una figura es algo que no se puede tomar a la ligera. Requiere una gran preparación previa antes de empezar a modelar y esculpir. Por ello, antes que nada, has de estar muy seguro de lo que quieres hacer, es decir: has de saber como quieres que sea tu figura.

El dibujo de la futura figura nos puede servir de mucha ayuda para saber realmente lo que vamos a hacer. Así dibujaremos el personaje (o monstruo, o lo que sea) al menos en dos posiciones diferentes (frente y perfil), aunque también es muy aconsejable dibujarlo de espaldas para orientarnos aún más. Recuerda que el cuerpo humano no suele medir más de 7'5 cabezas (aunque se suelen usar ocho para estilizarlo un poco). Esta proporción la debemos mantener tanto a la hora de dibujar como a la de modelar, pero no tiene porque mantenerse cuando queramos hacer la figura de otra raza o de un monstruo en particular (así los enanos suelen medir entre 4 y 5 cabezas, y los goblins unas tres).

Los complementos que vaya a llevar la figura (espadas, mochilas, escudos...) también habrán de ser dibujados por separado. No debes caer en la tentación de recargar de demasiados detalles la figura (sobre todo si es la primera que haces) ya que el resultado puede llegar a ser realmente desesperanzador.

Si no sabes dibujar bien siempre puedes pedirle a un amigo que te haga el dibujo o copiar éste de un cómic o libro de ilustraciones. Como último recurso puedes intentar hacer la figura inspirándote en otra que ya poseas o en diversas partes de varias figuras.

Una vez sepas con exactitud lo que quieres hacer habrás de construir un esqueleto (o armazón) de la figura, usando para ello los alambres (o el hilo de plomo). Los pegaréis usando cianocrilato (o un pequeño soldador de estaño). Este esqueleto debe reproducir básicamente la postura de la figura, es decir, las líneas de cuerpo, brazos y piernas (tal como muestra el dibujo 1,1).

No es obligatorio que antes de empezar una figura hagas un armazón (de hecho, muchas de ella se hacen de piezas independientes que luego son pegadas), pero te puede ser de gran ayuda, sobre todo para las primeras veces.

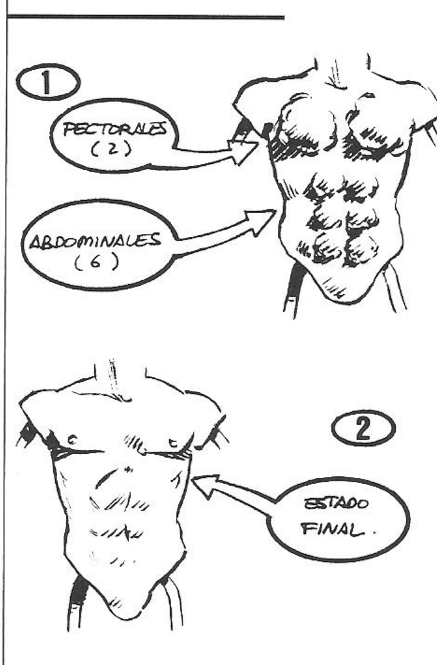
Modelado

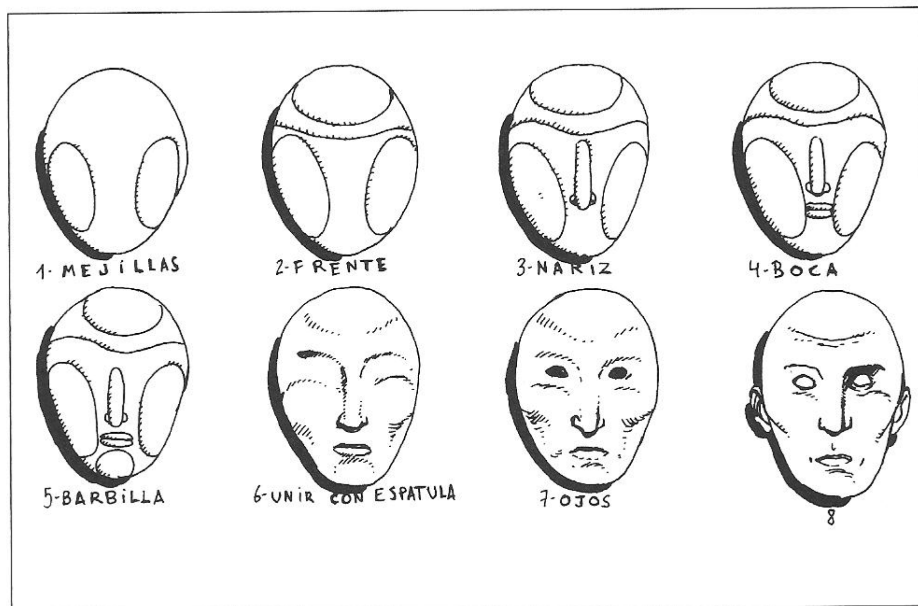
Empezaremos cubriendo el esqueleto de masilla (una capa gruesa, aunque no en exceso). Así obtendremos una especie de monigote (ver dibujo 1,2) al que iremos añadiendo masilla, modelando cada una de sus parte como si las fuéramos dibujando con la masilla y la espátula. Es importante que durante todo el proceso de modelado mantengas las espátulas bien limpias, sumergiéndolas periódicamente en el disolvente (agua o acetona). Explicaré ahora brevemente como se moldean cada una de las partes.

Para moldear la ropa se van pegando pequeños hilos de masilla sobre las partes del monigote que han de quedar cubiertas por ropajes. A partir de estas tiras con la espátula formaremos las arrugas (entradas y salientes) que ha de tener la ropa. Si estamos modelando figuras grandes (mas de 45 mm) se puede sustituir la masilla por un trozo de pañuelo de papel empapado en una disolución de agua y cola blanca. Tarda más en secarse pero nos ahorraremos el trabajo de hacer las arrugas (sólo tendremos que ir retocando, a medida que se seque, las que haga el propio pañuelo).

Un cuerpo "desnudo" es una de las cosas más difíciles de modelar. Cuando consigas hacer que uno quede realmente bien se podrá decir entonces que eres un gran "escultor". Mientras tanto te tendrás que conformar con crear los músculos con pequeñas bolas de masilla que irás extendiendo lentamente con la espátula y eliminando la masilla sobrante. Una vez secas estas bolitas rellenarás los huecos que queden entre ellas con más o menos masilla. Cuanto menos masilla uses para rellenar, más marcados quedarán los músculos, pero tampoco conviene exagerarlos demasiado (ver dibujo 2)

Para hacer la cara hemos de ir dibujando cuidadosamente cada uno de los rasgos faciales. Empezaremos por las mejillas pegando unas tiras de masilla ovales a cada lado de la cara. Luego haremos la frente con una tira de masilla que pondremos un poco por encima de las mejillas y que cruce la cara de lado a lado. La nariz la haremos con un pequeño hilo que pegaremos entre las dos mejillas y que llegará hasta la base de la frente (y marcaremos los agujeros de la nariz con la punta de un punzón). Los labios se hacen con dos pequeños hilillos paralelos que se colocan debajo de la nariz y entre las mejillas. Después pondremos una pequeña bola de masilla en la parte de abajo de las mejillas y tendremos la barbilla. También podemos poner dos pequeñas bolitas a cada lado de la cara para las orejas, pero la mayoría de las veces se suelen cubrir por el pelo o con cascos, por lo que no vale la pena hacerlas (de la misma manera que no vale la pena hacer una cara si la figura lleva un yelmo que la cubre, lógicamente).





Luego llega la parte más complicada del modelado de la cara. Todas estas tiritas, hilos y bolitas han de ser unidos suavemente con una espátula, retirando una vez más la masilla sobrante y suavizando los rasgos. Por último haremos los ojos. Con un punzón de punta roma (redondeada) haremos las cuencas (una a cada lado de la nariz, claro) y rellenaremos estas con una pequeña bolita de masilla, uniéndola al borde de la cuenca por uno de los lados, por arriba o por abajo, según queramos que miren los ojos. Si el tamaño de la figura lo permite podemos, incluso, dibujar el círculo del iris y el punto de la pupila, empleando para ello un punzón de punta muy fina o un alfiler (ver dibujo 3).

Con una ligera capa de masilla cubriremos toda la zona de la cabeza que queramos que cubra el pelo. La adaptaremos a la cabeza con una espátula, dándole ligeras ondulaciones para que quede más realista. Cuando la masilla esté casi seca dibujaremos el pelo sobre esta capa usando un punzón de punta fina (o cualquier alfiler o aguja que nos vaya bien), haciendo rayas verticales. Después de cada raya limpiaremos el punzón con un trapo empapado en agua (o el disolvente de la masilla), impidiendo así que la masilla se acumule.

Los cinturones y bandas deben ser añadidos cuando la zona donde deben situarse esté ya modelada. Prepararemos la zona donde vayan a situarse limando una ligera hendidura. En ella encajaremos una tira de masilla (el cinturón) a la que acabaremos de dar forma (imitando alguna ligera arruga) con la espátula. Los agujeros del cinturón se harán con un punzón fino (mientras la masilla esté húmeda) o bien con una broca si la masilla ya está seca.

Las pieles de animales deben hacerse cubriendo la figura con una ligera capa de masilla, en la que dibujaremos con el punzón fino bien multitud de puntos o líneas (al estilo del pelo).

Las botas se hacen imitando arrugas (menos exageradas que en la ropa). Entre la bota y la pierna se hace una pequeña banda más gruesa con masilla, para imitar el dobladillo de la bota.

Los accesorios de la figura (escudos, mochilas, bolsas, vainas, hebillas...) deberán modelarse (y retocarse) por separado. Las pegaremos a la figura usando cianocrilato (si las piezas son pequeñas) o pegamento epoxídrico para las piezas más grandes.

Rellenaremos las grietas que puedan quedar con un poco de masilla que distribuiremos con la espátula.

Retoques finales

Es lo que, impropiamente, llamaríamos "esculpir". Se trata, ahora que tenemos la figura modelada, de corregir todas las imperfecciones que hayan podido surgir durante la fase de modelado. Usaremos para ello las cuchillas primero (para eliminar las partes de masilla sobrantes), luego las limas para acabar definir las formas (sobre todo para las arrugas de la ropa) y puliremos finalmente usando las lijas o las pulidoras del minitaladro.

Es muy importante que limpies continuamente las limas (con un cepillo de púas metálicas, por ejemplo) porque los restos de masilla que quedan entre las líneas de la lima pueden arruinarte el acabado.

Las cuchillas también deberán ser usadas para "marcar las líneas", es decir, repasar las zonas donde se produce un cambio de textura (por ejemplo, donde acaba la manga y empieza la mano).

Bases

Una vez acabada la figura se suele hacer una base para que la pieza se aguante de pie, a menos que quieras incorporar la figura a un diorama. Podemos usar como base una de esas peanas de plástico que se venden con las figuras de algunas marcas *(Citadel, Marauder...)*, podemos optar por transformarla o, puestos a hacer, crear una nosotros mismos. He aquí alguna sugerencia.

Podemos hacer una base imitando una piedra con bolas de masilla y dibujando las grietas con una espátula. También podemos usar, simplemente, una piedra de verdad (bien lavada) a la que pegaremos la figura.

Para hacer una base de empedrado, trataremos de imitar con la masilla el dibujo del empedrado de la calle. Para ello cogeremos pequeños rectángulos de masilla (mejor irregulares) que iremos pegando sobre una base de plástico (o sobre un cuadrado de masilla seca). Para que quede mejor el conjunto lo podemos pintar tal como explicamos en el número 34.

En el caso de una base de césped, trabajaremos, al igual que en el caso anterior, sobre una base de plástico o sobre un cuadrado (o rectángulo) previamente hecho de masilla. Luego recubriremos ese rectángulo con una capa fina de masilla y, cuando esté medio seca, dibujaremos el césped pinchando con un punzón.

Nota final

Si te ha parecido difícil la teoría, más difícil te será ponerla en práctica. Ante los primeros resultados (que suelen ser deprimentes) sólo nos queda el consuelo de que una figura mal modelada gana mucho si está bien pintada. Además, si tienes dudas ya sabes a quien preguntar, ¿no?... ●



Tiendas

Madrid

28028 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Fundadores, 18	Tel. 91.356 01 05
28016 **MADRID** • ALFIL JUEGOS - Bolivia, 1	Tel. 91.457 19 41
28006 **MADRID** • EXCALIBUR - Princ. de Vergara, 22	Tel. 91.562 60 73

Barcelona y provincia

08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029 **BARCELONA** • CENTRAL DE JOCS - Numancia, 112	Tel. 93.222 25 70
08600 **BERGA** • EL TINTER - Pl. Sant Ramon, 1	Tel. 93.822 21 86
08400 **GRANOLLERS** • FANTÀSTIC Granollers Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
08750 **MOLINS DE REI** • JOCS I FANTASIA Jacint Verdaguer, 90	Tel. 93.680 11 13
08922 **SANTA COLOMA DE GRAMANET** • ROLEGAME Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
08221 **TERRASSA** • CARRERAS JOCS - R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54

Provincias

48990 **ALGORTA-BILBAO** •GUINEA HOBBIES A. Basagoite, 64	Tel. 94.460 16 45
03004 **ALICANTE** • SOLDADO DE PLOMO Maestro Barbieri, 8	Tel. 96.520 46 91
10002 **CÁCERES** • EL TINTERO ROL - Federico Ballell, 3	Tel. 972.24 93 40
30201 **CARTAGENA** • STUKA - Ronda, 12	Tel. 968.50 70 72
17002 **GIRONA** • SANT JORDI - Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005 **GIRONA** • ZEPPELIN - Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
30008 **MURCIA** • SOLDADO DE PLOMO Escultor Roque López, 4	Tel. 968.23 34 28
07002 **PALMA DE MALLORCA** • KENIA Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
46004 **VALENCIA** • LUDÓMANOS - Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005 **ZARAGOZA** • LUDO Z Avda. Goya, 72 (Pje. Comercial)	Tel. 976 23 69 84

Latinoamérica

76010 **MÉXICO-QUERETARO** • JUEGO GAMES Francisco Peñuñuri # 113-B - Col. Las Campanas	Tel./Fax 42.16 88 73

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

21 tiendas

JUEGOS Y FIGURAS

- **WARGAMES**
- **ESTRATEGIA**
- **ROL**



Dracs, de brujería a bruixeria

Que la saga Aquelarre tiene una excelente agogida entre el público rolero español no es un secreto para nadie. Este juego que nos acerca a los aspectos menos conocidos de la vida medieval en la Península Ibérica ha cautivado a un buen número de jugadores de rol ansiosos de documentar más sus partidas o de explorar la historia de este pais jugando. Ahora os presentamos al recién nacido de la saga, al último retoño de Ricard: Dracs, una aproximación al mundo medieval catalán. Esperamos que la polémica sobre la lengua catalana no os predisponga contra él. Porque el libro vale la pena...

por el Bruixot del Llobregat

Dracs es el último, por el momento, de los volúmenes de la serie *Aquelarre*, juego de rol creado por Ricard Ibáñez, y primer juego nacional publicado en España. Por eso es motivo de alegría la aparición de *Dracs*, que nos permite constatar que el juego goza de buena salud y tiene cuerda para rato.

Este último suplemento, cuya aparición te avanzamos en estas líneas, es un amplio monográfico lleno de documentación para ambientar tus partidas de *Aquelarre* en los territorios de la Corona catalano-aragonesa, en una época histórica en que ya había alcanzado su máximo esplendor y expansión territorial y estaba próximo el inicio de una larga decadencia. En el siglo XIV bajo el dominio de esta Corona se hallaban una gran cantidad de territorios en el Mediterráneo, conformando un verdadero imperio marítimo. Desde Valencia al Ducado de Atenas, pasando por las Islas Baleares, Sicilia y Cerdeña, los barcos catalanes transportaban incesante-mente todo tipo de mercancías.

En *Dracs* Ricard Ibáñez reconstruye para nosotros ese pasado glorioso, incidiendo con especial atención (como es norma en la serie *Aquelarre*) en las leyendas populares y las costumbres relacionadas con la magia y la brujería. Eso sí, sin dejar de lado una descripción del momento histórico, ni de las coordenadas políticas y sociales de la época. Así es como hallamos una explicación de como se estructuraba la sociedad catalano-aragonesa del siglo XIV y las leyes que la regían, para que los jugadores sepan en todo momento que terreno pisan. Hay un capítulo entero del libro dedicado a tradiciones y costumbres mágicas, tanto las del campo como las marineras (de especial relevancia dada la importancia del mar en la Corona catalano-aragonesa). En él además nos explica una serie de remedios ancestrales, así como varios aspectos de la brujería en Cataluña y nos informa del origen de unas cuantas fiestas populares (¿os suenan el Carnaval o Carnestoltes, el Día de los Inocentes o la Patum de Berga?). Otro de los capítulos de *Dracs* está dedicado a las leyendas populares, como las del Conde Arnau (pasada a serie televisiva hace poco por la televisión autonómica catalana, TV3), descubrimientos alternativos de América o un ajedrez mágico que se decía poseía el rey Pere (Pedro) el Ceremonioso. Todo esta parte del libro contiene, además de la explicación de cada leyenda, sugerencias para que algún avezado máster organice su propia aventura entorno a estas narraciones populares.

La ciudad de Barcelona, sede de la monarquía y centro del imperio mediterráneo catalano-aragonés, merece un especial cuidado por parte de Ricard Ibáñez. Dedica un extenso capítulo a describírnosla, barrio por barrio, en el que nos revela como era la vida cotidiana en la Barcelona del siglo XIV. En este fragmento del libro el autor se ha tomado la libertad de alterar algo la historia, pero como él mismo justifica al inicio del capítulo, es en beneficio de la jugabilidad de la obra. Las licencias que se toma el autor pasan bastante desapercibidas para el lector (excepto si éste es un experto en historia medieval), pero al fin y al cabo, *Aquelarre* y por supuesto *Dracs* no son libros de historia (¿o sí?). Ricard Ibáñez nos presenta una Barcelona vital, llena de movimiento, con mucha gente con ganas de divertirse, y como no, repleta de intrigas y conjuras. En definitiva, un buen lugar para jugar a rol. Además, al igual que pasa con el apartado dedicado a las leyendas, la descripción de la Ciudad Condal está llena de sugerencias para aventuras de lo más interesantes.

Pero la parte más conseguida de *Dracs* son los módulos, para los que Ricard Ibáñez ha contado con la colaboración ya habitual de Joaquín Ruiz y Miguel Aceytuno. Si bien inicialmente, la primera impresión es que se pueden jugar por separado, a medida que los vas leyendo te das cuenta de que te hallas ante una verdadera campaña, estructurada como un largo viaje a través de todo el territorio de la Corona. Los personajes penetran en tierras catalanas por el norte, bajan hacia Barcelona pasando por Figueres y Gerona, se embarcan hacia Valencia, y finalmente, visitan las posesiones catalanas en el Mediterráneo, acabando su viaje en una región llamada Transilvania (¿os suena el nombre?). En el transcurso de sus aventuras los PJs se enfrentan a la brujería, entran en lucha contra unos seres diabólicos, los Upiros (unos muertos que permanecen en vida alimentándose de la sangre de los vivos), conocen el modo de vida de los judíos en la península y de las instituciones de justicia, viven el Carnaval más alocado que una calenturienta mente humana pudiera imaginar al tiempo que se ven envueltos en una letal intriga cortesana, y finalmente se hacen a la mar para conocer los entresijos del imperio comercial mediterráneo que la Corona Catalano-aragonesa poseía en el siglo XIV, y sus pugnas con los genoveses y los turcos. Y como digno colofón, un peligroso viaje a través de Bulgaria hasta Transilvania, donde serán protagonistas de un decisivo episodio en la eterna lucha entre el Bien y el Mal.

En definitiva, una campaña emocionante y bien estructurada al estilo de las road movies americanas, un viaje lleno de aventuras y peligros en el que los personajes pueden hacer de todo, incluso morir si ese es su destino, y que les permitirá conocer a fondo la Cataluña Medieval y sus posesiones mediterráneas. ●



AQUELARRE - DRACS

La Nobleza catalana

En abril está prevista la aparición de un nuevo volumen de la serie Aquelarre, Dracs, que ya te hemos descrito en el artículo anterior. Pero como no todo va a ser teoría, te invitamos a pasar a la práctica, y para incitarte a ello, nada mejor que regalarte esta ayuda de juego, elaborada por el padre de la criatura.

por Ricard Ibáñez

Alta nobleza: La ayuda de los antepasados

La alta nobleza catalana estaba formada por un número limitado de linajes. Cualquier Pj noble (ya sea alta o baja nobleza) tiene derecho, durante su creación, a lanzar 1D100 para ver con qué linaje está emparentado.

En el caso de un Pj de padre desconocido (bastardo) tendrá que pasar primero una tirada de Suerte para ver si en efecto su origen es noble.

Cada uno de estos linajes rendía homenaje a un antepasado común, ya fuera el fundador de la dinastía o el autor de una gesta especialmente heroica. Se decía que, en caso de gran necesidad, los descendientes del antepasado podían solicitar su ayuda, y que, si la causa era digna, tal ayuda les sería concedida. (En términos de juego, aplicar las reglas sobre rezos de la pág. 42 del manual).

Estas grandes familias feudales, el porcentaje que hay de pertenecer a ellas, y los antepasados que veneraban, son:

01%	* Casal de Montcada. El linaje catalán más antiguo, pues se consideran descendientes directos de Carlos Martel. Su antepasado más venerado es Dapifer.
02 - 05%	* Casal de Besalú, Bernat Tallaferro.
06 - 10%	* Casal de Cerdanya, Guifré.
11 - 15%	* Casal de Empuries, Sunyer.
16 - 20%	* Casal del Rosselló, Guislabert.
21 - 25%	* Casal de Urgell, Ermengol.
26 - 30%	* Casal de Pallars, Ramon.
31 - 35%	* Casal de Bas, Bernat.
36 - 40%	* Casal de Cervera. Dos gemelos: Pere y Ponç,
41 - 45%	* Casal de Cabrera. Gausfred.
46 - 50%	* Casal de Cardona. Eremir.
51 - 55%	* Casal de Castellbó. Guillem.
56 - 85%	* Casal de Mataplana. Sin antepasado heroico. Se le considera un linaje maldito, pues en él nació el Conde Arnau (ver Leyendas catalanas en *Dracs).*
86 - 99%	* Casal de Prades. El linaje catalán más moderno, ya que data de 1324. Fue creado por Jaume II para Ramón Berenguer, el más joven de sus hijos. Evidentemente, este linaje no tiene todavía un antepasado heroico.
00%	* Casal de Barcelona (dinastía real), Guitard. Todos los Pj pertenecientes a este linaje están emparentados con los reyes de la Corona de Aragón.

Vocabulario de interés

Castlanía (de un castillo). Poder que otorgaba un señor feudal a un caballero para que guardara y defendiera en su nombre un castillo o torre fortificada.

Donzell. Hijo de noble. En Catalunya tenían los mismos privilegios que sus padres hasta los 30 años. Si para entonces no habían sido nombrados caballeros perdían todos sus privilegios y se convertían en Remença.

Generosos. Privilegio que se concedía a los que se habían distinguido en la guerra, pero que por su nacimiento humilde o escasa fortuna no podían aspirar a ser nombrados hidalgos o caballeros. Muchos sargentos y capitanes veteranos tenían dicho rango.

Home de Paratge. Concesión nobiliaria otorgada por Borrell II a campesinos libres de cierta fortuna. Pese a que no eran caballeros, tenían derecho a poseer armas, armadura y caballo, y el deber de acudir en defensa de su señor si éste los requería. ●

Si aquello es una bandera negra me temo que estamos en el Caribe

O cómo no perecer durante el desarrollo de un juego básico (y además disfrutar de ello)

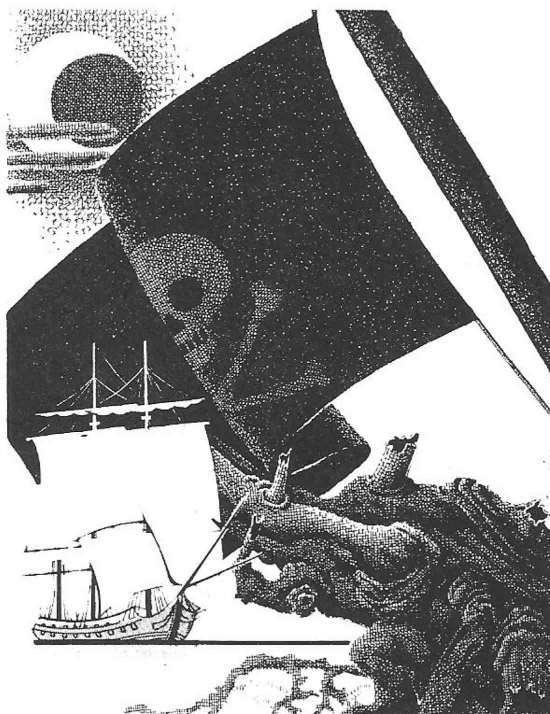
Si decimos que el último juego básico de Ludotecnia se desarrolla en tierras americanas y salen indios; pero no va del Oeste. Que algunos de los personajes tienen implantes (aunque primitivos) en manos, piernas y ojos; pero no es cyberpunk. Que hay espadas de por medio, no siendo medieval-fantástico. Que aparecen armas de fuego pero no es contemporáneo y que puede tener su punto de magia negra sin ser tampoco un juego de terror... ¿qué nos queda?

por JuanAm Romero-Salazar

Es posible que todavía no lo hayáis cogido, pero nuestro último juego va de piratas. De hecho su título es *¡Piratas!,* una idea original de JuanAn Romero-Salazar (aprovecho para citarme con pleno descaro ya que soy también el autor de este panegírico) llevada a cabo con el apoyo del equipo de diseño de Ludotecnia.

Su proceso de creación comenzó cuando intentaba demostrar a mis compañeros que el hecho de desayunar con cerveza *Guinness* no es en absoluto incompatible con el lúcido ejercicio de las facultades intelectuales de todo buen abogado que diseñe juegos de rol. J&F replicaba algo sobre filósofos que intentan explicar ese mismo tipo de juegos a sus zafios colegas, Igor Arriola murmuraba sobre un reglamento para jugar con el sistema bancario español, Jose Tellaeche nos embadurnaba el pelo con su aerógrafo y Carlos Monzón callaba. Llevada la cuestión a terrenos más serios, si es que cabe en nuestro caso hablar de seriedad, comenzamos a discutir sobre si en realidad quedaba o no algún gran tema por tratar en los juegos de rol. Y no nos referíamos al *"Juego de Rol de los granjeros de Nebraska"* ni al nuevo-juego-precioso-maravilloso-muy innovador sobre unos personajes con orejas puntiagudas que viven en los bosques y hay otros, muy malos, que se llaman orcos... De ahí pasamos a discutir sobre la general infravaloración del mar y del ambiente marinero en general (una de mis pasiones, lo confieso) en los juegos de rol.

Una bombillita se nos fue iluminando a todos por encima de la cabeza y, por una vez, fui demasiado rápido en decir: *"Eh, que no hay nada de piratas"*. Famosas últimas palabras; cuando un diseñador de juegos de rol está lo suficientemente loco como para decir eso, ya sabe lo que le espera, una contestación a coro diciendo: *"Pues que esté hecho CUANTO ANTES, por ESPABILAO"*. Desde entonces no veo a mi mujer ni a los niños. «Se sufre, pero se aprende», que decía el Gran Wyoming; aprenderé a estar callado.



En realidad sí que existen juegos que tratan la temática de los piratas caribeños que asolaron las colonias españolas durante los siglos XVII-XVIII; dos de ellos, los más asequibles y los únicos que superan la más absoluta marginalidad, consisten en suplementos para otros sistemas de juego, concretamente *GURPS* (a mi juicio el mejor de ellos) y *Rolemaster*. Pero ninguno se dedica en exclusiva a cubrir la época, ni existen módulos publicados, ampliaciones, etc. para un período que ofrece nada menos que todo aquello que deben ofrecer los juegos de rol: aventura en estado químicamente puro.

Con *¡Piratas!* hemos intentado y creo que logrado, ofrecer eso. La sensación de aventura, de hazañas, de vivir una película de Errol Flynn... Se trata también de nuestro primer libro que no se desarrolla en la época contemporánea y tal vez nos exigía algún tipo de esfuerzo suplementario. La piratería en el Caribe es una época absolutamente fascinante de nuestra historia injustamente olvidada y dejada en manos de un Hollywood interesado en dar su particular versión del asunto. Claro, que si nosotros hubiésemos tenido una industria cinematográfica como la suya... ¿de qué, tanto western?. Eligiendo esta ambientación, podíamos acceder al más rolero de los aspectos de nuestra presencia en América sin tener que caer en el tópico de los conquistadores y sus masacres de indígenas.

La documentación requerida ha superado con mucho todo lo que nos temíamos. Libros, mapas, documentos, fotografías, visitas a anticuarios y tratantes de libros, lecturas y más lecturas sobre el tema, visionado una y mil veces de todas las películas sobre piratas existentes en el mercado... Claro que también podemos vanagloriarnos de poder ofrecer uno de los más completos apéndices sobre bibliogra-



fía, filmografía, discografía, cómics, ilustración, juegos de mesa y juegos de ordenador que jamás haya aparecido en un juego básico; todo ello con el único fin de ayudar a crear el ambiente requerido.

En primer lugar, debo puntualizar que, aunque se le ha concedido un papel muy importante tanto a la ambientación histórica como a la marítima, nadie debe asustarse por ello. Toda la información necesaria para jugar a *¡Piratas!* aparece en los capítulos denominados "La Epoca y las Gentes" y "Cuaderno de Bitácora", referidos respectivamente a la ambientación histórica y al tema de barcos y navegación. Hemos tratado de evitar en lo posible toda potencial necesidad de recurrir en el futuro a suplementos de carácter únicamente histórico, ofreciendo todo el material indispensable en el libro básico. La época cubierta va desde 1550 a 1725, ciento setenta y cinco años de hazaña tras hazaña en el marco del Caribe.

Personajes, anécdotas, mapas, planos, guías de los lugares, armas de la época, descripción de costumbres, flora y fauna, tácticas militares y decenas de ocupaciones posibles para los personajes harán que éste se convierta en uno de los juegos más cuidados del mercado en cuanto a su ambientación. Su presentación tampoco desmerece de lo dicho hasta ahora. Tres magníficos profesionales como son Julián Tellaetxe, Jose Tellaeche y Carlos Monzón se ocupan de darle a todo el juego un aspecto diferente por completo a todo lo realizado por Ludotecnia hasta el momento.

El reglamento difiere también del estilo tradicional de la casa. Para las tiradas se utilizan nada menos que 17 huesecillos de cordero (proporcionados con el libro básico) en un intento de lograr ese sistema innovador que rompa con todo y que todos estamos buscando. Que no, que por el momento no; los dados son 2D10 normales cuyo resultado se suma y sufre las modificaciones de la dificultad. Se trata de un sistema absolutamente nuevo, en el que hemos roto con el tradicional de la casa. Un aspecto original del juego consiste en el eficaz tratamiento dado a las emociones de los personajes; es decir, hasta qué punto éstos son capaces de interactuar (y lograr su objetivos) con los P.N.J., enamorarles, conseguir su amistad y lealtad, hacerles objeto de atrocidades, etc. La propia dificultad de gran parte de las acciones viene dada por el grado de voluntad y autoconfianza del P.J., de modo que si alguien se encuentra seguro de que puede lograr algo... ¡Adelante! También nos encontramos orgullosos de los sistemas de combate naval y terrestre, el primero tanto para flotas de guerra como para duelos entre navíos, abordajes y demás.

Con referencia a los personajes, no se necesitan dados para su generación y pueden ser creados completamente a gusto de los jugadores, que para ello dispondrán de una serie de puntos. Como sistema conlleva una pequeña contrariedad: muchos jugadores utilizarán una hoja de cálculo para descubrir qué combinaciones de armamento y características les permiten causar la mayor cantidad de puntos de daño; sin embargo, los pros superan con mucho a este inconveniente, ya que así se logra también la mayor identificación de los jugadores con sus P.J.. Un acabado sistema de ventajas, desventajas y rasgos especiales nos ayudará a completar nuestro personaje y a encajarlo dentro de alguna de las profesiones que puede desempeñar. Este es otro, a mi juicio, logro del juego: los personajes no tienen por qué ser piratas; pueden dedicarse a cualquier actividad, desde: pescadores hasta capitanes de barco, pasando por prostitutas, bucaneros, agitadores religiosos, frailes de la Inquisición,... Además de poder pertenecer a cualquier nacionalidad o tipo racial: negros (casi siempre esclavos), indios o mestizos varios. Esto abre las puertas al desarrollo de guiones en cualquier ambientación de la época (desde Los Tres Mosqueteros a Las Amistades Peligrosas). Una puntualización sobre los personajes: la medicina es un poco... hace más mal que bien, por decirlo de forma agradable y tampoco existe la posibilidad de la curación mágica, así que tened cuidado.

¿Existe magia en *¡Piratas!*? Bueno, dejad que me explique. En principio el juego estaba orientado única y exclusivamente a presentar el aspecto más realista, duro y sucio de las aventuras de corsarios y bucaneros, nada de galanes guapísimos revolcándose entre las amuras de estribor. Luego decidimos que ese problema no era tal, bastando con mantener dos niveles de juego, uno realista y otro más *"a lo Hollywood"*. Claro que entonces, ¿por qué no introducir un tercer nivel, el fantástico?. Sí, existe la magia, únicamente como un conjunto de reglas opcionales y exclusivamente en forma de Vudú o chamanismo indígena, dependiendo de si sus practicantes son negros o indios. De todas formas, los poderes están muy, pero que muy limitados. Esto no se parece al "En Costas Extrañas" de Tim Powers, más que en el concepto básico de que cierta magia indígena funciona. Si el primer nivel ofrece la aventura realista y mortal, el segundo la cinematográfica más grande que la vida, el tercero permite introducir ambientaciones tenebrosas y nada saludables para los aventureros. Lo que sí podemos asegurar es que no hay elfos ni ninjas (aunque sobre este último particular existe una pequeña discusión).

Tampoco sabemos en qué generación de juegos de rol clasificarán a *¡Piratas!* ¿Será de primera, de segunda tal vez? ¿O de tercera o cuarta? Lo que sí sabemos, porque ha sido norma de nuestras partidas de rol desde que somos D.J. (Kennedy seguía vivo) aunque por ahí anda quien cree haber inventado la gaseosa, es que en este juego no se permite hablar en tercera persona, aunque sí pueden hacerse apartes, que muchas acciones se solucionan sobre una ponderación fáctica (bonito, ¿eh?) de los hechos según son presentados o narrados por el propio Jugador y que lo que cuenta en realidad es interpretar el personaje, ya que ganar dinero con la partida no sirve de mucho: una fortuna dura escasamente dos semanas en las tabernas de Port Royal; vamos, como en la vida misma. ¿Será entonces un juego narrativo? No nos preocupa demasiado, lo que sí nos interesa es que disfrutéis con él, dedicándole tantas horas como os apetezca y que podamos volver a oír esa maravillosa expresión: *"El vuestro es el primer juego con el que probé el rol";* sinceramente, si existe alguna verdadera satisfacción derivada de trabajar en este asunto, es ésa y no otra.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Las torres de Zârräsh Dûr

Los amantes de Tolkien y su obra sin duda habrán devorado con avidez las páginas de nuestra revista dedicadas a explicar las excelencias del nuevo programa de CD-Rom dedicado al autor y su obra, pero como tampoco queríamos que cerraran la revista tan pronto, hemos guardado para las últimas páginas este módulo para El Señor de los Anillos, aunque es compatible con el resto de juegos de rol ambientados en la Tierra Media.

por Javier Moreno

Esta es una aventura creada para un grupo pequeño de personajes sin experiencia o un jugador de un nivel alto (5° o más). Los personajes no deberían tener muchos problemas para superar los peligros de la fortaleza.

Historia de Zârräsh Dûr

En las llanuras cercanas a las temibles Montañas Nubladas se alzaba una fortaleza solitaria en las tinieblas que daba cobijo de vez en cuando a patrullas de orcos y a temerarios viajeros. Se remonta a la Segunda Edad, cuando los Noldor la construyeron con tres torres de modo que pudieran atisbar las desiertas llanuras que la rodeaban.En los Años Oscuros la abandonaron para no volver nunca.

Muchos años después, un elfo llamado Rehil de Rivendel, llevado por la desesperación de haber perdido a su mujer, llegó a la semiderruida fortaleza y, gracias a la ayuda de un puñado de elfos huidos de las continuas peleas entre hermanos, reconstruyó las torres y cavó unos subterráneos, para evitar que les descubrieran las patrullas de orcos que pululaban por el lugar y para hacerlo habitable, llamándolo Zârräsh Dûr.

Rehil es un extraño personaje, al que abandonaron gran parte de sus ayudantes tomándole por un loco. Su única obsesión es la pintura, a la que dedica la mayor parte de su tiempo. Rehil tiene un hermano, Mahil, el cual, desde que partiera hace 103 años, le ha estado buscando para que regresara a Rivendel. Hace unos meses uno de los ayudantes de Rehil llego a Rivendel y le contó a Mahil el emplazamiento exacto de la fortaleza. Mahil partió enseguida en busca de su hermano, pero un aviso por parte del Concilio (del cual él es uno de sus espías) le requería en Rivendel. Como no podía perder la oportunidad de encontrarse con su hermano, mandó a su hija Niena, de extraordinaria belleza, junto a cinco de sus mejores hombres. Tras unos meses sin noticias de su hija ni de su hermano empieza a inquietarse y ...

Empieza la aventura

Algún personaje de raza élfica será amigo de Mahil y recibirá la llamada de auxilio de su amigo en Rivendel. Tras unos días de viaje se encontrará con Mahil el cual le explicará la situación y le pedirá que parta inmediatamente a encontrar a su hija y a su hermano. Si el PJ le pide ayuda material, Mahil le aprovisionará bien, pero no excesivamente. Mahil le recomendará que se busque a unos buenos compañeros para realizar la misión, y le promete 10 mo a cada personaje, si la misión llega a buen término.

Mahil proporcionará un mapa a los personajes con el emplazamiento de la fortaleza. Viajarán hacia el sur durante 5 días a caballo o 9 a pie y en el camino no encontrarán ningún problema.

Nuevo inciso histórico

Cuando Niena alcanzó la fortaleza, encontró a Rehil en un avanzado estado de locura. Ella intentó convencerle de que dejara de pintar y volviera con ellos a Rivendel. Ante la negativa del elfo, Niena decidió quedarse con él y mandar un mensajero a Rivendel para informar a su padre. El mensajero fue asesinado por un grupo de orcos, no sin antes haber confesado la manera exacta de entrar a la cavidad subterránea. Estos orcos hicieron una incursión nocturna y tomaron los subterráneos de la fortaleza, apresando a Niena, Rehil y todos sus compañeros. Los elfos permanecerán encerrados en una mazmorra del castillo a la espera de que los orcos decidan qué hacer con ellos.

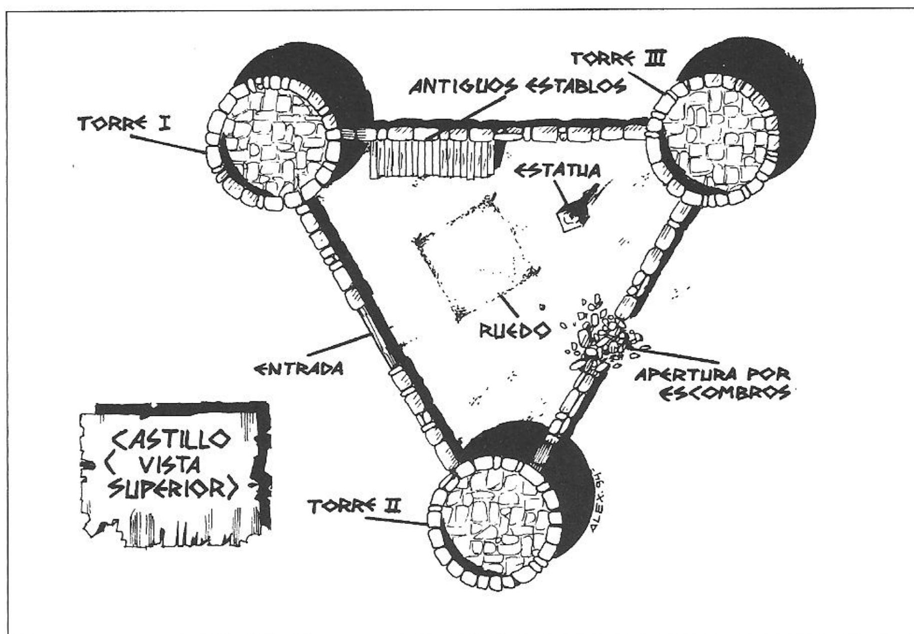
La misión de los personajes es principalmente la de salvar a los elfos y secundariamente la de liberar la fortaleza de orcos.

La fortaleza

En el momento en que llegan los personajes, una espesa niebla recubre la fortaleza, haciendo imposible que los vigías orcos vean nada.







Puerta principal. Aquí suele haber tres orcos vigilando la entrada. Estos están medianamente escondidos tras unos escombros, de modo que los personajes, a no ser que saquen una tirada de percepción difícil (-10), no descubrirán su existencia. Si entran sin percatarse de los orcos, estos los emboscarán, y si tras cuatro asaltos no hay un ganador, sonará la alarma. En 1D6 asaltos aparecerán en el patio 8 orcos con cimitarras y ganas de pelea. Si los PJs consiguen derrotarlos,aparecerán en 1D6 asaltos 1D10+10 orcos, y si los vencen también (cosa prácticamente imposible), en la fortaleza sólo quedarán los orcos que hay en las habitaciones 11 y 12 de los subterráneos. Si los derrotan a todos, habrán conseguido liberar la fortaleza de orcos; por cierto, los orcos no hacen más prisioneros. Si se les ocurre la genial idea de huir a las primeras de cambio, los orcos les perseguirán durante aproximadamente dos horas, antes de darles por desaparecidos. Podrán volver más tarde y reiniciar la aventura donde la habían dejado.

Pasadizo por los escombros. Una pared del castillo está derruida. Si los personajes investigan, tras una tirada de dificultad media de percepción y la retirada de dos piedras de considerables dimensiones (tres asaltos empujando), verán una pequeña puerta de entrada al patio de la fortaleza que no descubrieron en su momento los orcos.

Ruedo. Este escenario dejó de utilizarse hace cientos de años. En la antigüedad se utilizaba para la representación de obras históricas. Nada en especial.

*Antiguas cuadras.*Actualmente sin utilización fija, en un lejano pasado fueron unas magníficas cuadras, pero, como ya he dicho, en la actualidad están derruidas.

Estatua. Esta antigua estatua podrá ser reconocida por cualquier elfo Noldor o Sindar como la figura de Gil-Galad, rey Supremo de los Noldor durante la Segunda Edad.

Si se examina la estatua con detenimiento, y tras una tirada de percepción fácil, se observará una palanca a los pies de la estatua. Al accionarla la estatua pivotará y dejará ver un pasadizo secreto en el suelo, que permite el acceso a los subterráneos (concretamente, a la habitación número 5 de éstos). La posibilidad de que aparezcan 1D3 orcos es de un 35%.

Torre 1. Nada más entrar los PJs se darán cuenta de que están en una bodega, en la que hay gran variedad de vinos podridos por el tiempo. Un olor fétido inundará los pulmones de los aventureros. El suelo de la sala es pegajoso, y en algunos puntos hay pequeños charcos fétidos (si a algún personaje especialmente "listo" se le ocurriera beber de ellos, deberá pasar una tirada contra veneno de nivel 6 o caerá de inmediato en un coma profundo). Si se examinan las cubas, verán que la gran mayoría de ellas están carcomidas. Tras una tirada de percepción muy difícil, debido al fétido olor, descubrirán bajo una cuba casi intacta una entrada a los subterráneos.

En un rincón de la habitación hay unas simples escaleras de caracol, que suben hacia arriba. Si los personajes suben sin ningún cuidado, las escaleras crujirán alertando a los orcos que se hallen de guardia en ese momento.

Si los personajes han subido cuidadosamente, verán a tres orcos jugando a los dados en el piso superior. Si pasan una tirada de acechar de dificultad media, no serán descubiertos y podrán hacer un ataque por sorpresa a los orcos. Si fallan la tirada los orcos dejarán los dados y se abalanzarán sobre ellos, teniendo la iniciativa los PJs. Si subieron ruidosamente los orcos atacarán primero. Estos orcos portan cimitarras, y llevan en su poder un total de 7 mp y 34 de bronce.

Torre 2. La primera planta de este edificio sirve de dormitorio con capacidad para unos diez orcos,aunque en estos momentos no habrá ninguno. Si se ponen a registrar, con el primer éxito encontrarán ropas orcas y 2 mp, con el segundo unas 5 mp y el tercero 2 mo; si siguen buscando serán sorprendidos por dos orcos, los cuales darán en ese momento la alarma, ocurriendo lo mismo que si son descubiertos en el exterior. Se oirán ruidos en la planta de arriba.

Hay unas escaleras que conducen hacia una trampilla situada en el techo de esta primera planta.La trampilla está aparentemente cerrada, y si se intenta abrirla, se oirá un gran estruendo arriba. El estruendo ha sido producido por la caída de un orco el cual estaba sentado encima de la trampilla. En la sala hay tres orcos más, los cuales se lanzarán sobre los PJs con furia. La habitación está cubierta con una lona y es un simple puesto de vigilancia.Si se registra a los orcos se hallarán dos medallones de creación élfica (los cuales pertenecen a Niena y Rehil, y estarán muy interesados en recuperarlos) que valen unas 3 mo cada uno.

Torre 3. La única entrada a la torre por el exterior está bloqueada por una gran estatua de un personaje orco. Si la destruyen, además de sonar la alarma, toda la torre se derrumbará sobre los personajes, y a no ser que pasen una tirada de maniobra y movimiento muy difícil la torre les aplastará terminando con sus míseras vidas. De esta torre se hablará con detenimiento más tarde.

Los subterráneos

1. Es un pasillo con un derrumbamiento de considerables dimensiones en el centro. Si a los personajes se les ocurre la idea de quitar las piedras, el DJ deberá recordarles lo descuidados que son los orcos. Si los personajes insisten en quitarlo, hay un 60% de posibilidades que se derrumbe todo el túnel apresando a los personajes (y, por cierto, matándolos).

Si no se les derrumba el techo, verán el otro lado del corredor al que habrían podido llegar dando la vuelta al pasillo.

2. Un largo pasillo parecido al anterior, pero sin derrumbamiento.

3. Una pequeña habitación con una mugrienta cama, un destartalado armario lleno de ropa orca y comida orca (la cual no es recomendable comer), y una mesa en la esquina, rota y carcomida. Si se desplaza el armario, se descubrirá, tras la pertinente tirada de percepción (+30), la existencia de

un pasadizo que lleva a la bodega de la torre 1. Si los PJs no desplazan el armario, pueden hacer una tirada extremadamente difícil para determinar si ven el pasadizo.

4. Una enorme sala llena de camas, en las cuales habrá 1D8 orcos durmiendo. Todos los orcos duermen con las armas en la mano o cerca de ellas. La posibilidad de que se despierte alguno de ellos es de 20% en el primer asalto y aumentará un 5% cada asalto que permanezcan en esta sala. Los orcos llevan un total de 2mp, 21mc y 12me. En la estancia hay también unas botas élficas que no hacen ruido cuando se usan (pertenecen a Rehil, pero se las cederá gustosamente a los PJs). Se necesitan tres asaltos para coger las botas, a partir de que pasen la tirada de percepción de dificultad media.

5. Esta habitación estaría desnuda de no ser por la escalera que hay en el medio de habitación, la cual sube al patio, pero está bloqueada por la estatua de Gil Galad. La palanca para quitarla está debajo de la escalera y se ve sin hacer demasiados alardes de inteligencia. Hay un 35% de posibilidades de que aparezcan 1D4 orcos mientras estén en la sala.

6. Esta inmensa habitación está prácticamente sellada, ya que los orcos no se atreven a entrar en ella. Está repleta de cuadros (los hay hasta por el suelo). Los temas de los cuadros recrean escenas de la Tierra Media. Cuatro cuadros llaman la atención. El primero representa una gran batalla entre las fuerzas oscuras contra elfos y humanos, el título es: "Las Puertas de Mordor". El segundo es un retrato a tres elfos en traje de batalla, un letrero al pie del cuadro reza:"A la memoria de Fingolfin y sus hijos". En el tercero se ve un gran volcán escupiendo fuego y tiene como nombre "El Monte del Destino". En el último se ve como el mar se traga una extensión de tierra y el título reza "Destrucción de Numenor". Si los personajes roban o destruyen algún cuadro, en ese exacto momento caerán en un profundo sueño, en el cual verán, de un modo muy real, lo representado en el cuadro. Tras 5 minutos de pesadilla, despertarán del sueño y sufrirán tal estado de inseguridad que tendrán un -10 a la actividad durante el resto de la aventura. Pueden evitar caer dormidos sacando una tirada de nivel 8 contra esencia.

7. Sala que hace las funciones de despensa. Sobre los numerosos estantes hay gran cantidad de comida de dudosa procedencia, y unas grandes vasijas con un vino medianamente bueno. La carne es aprovechable si se saca una buena tirada de percepción. Los que fallen esta tirada (que debe ser oculta) cogerán carne de buena apariencia, pero si la prueban tendrán que hacer una tirada contra enfermedad de nivel 3 sino quieren estar vomitando el resto de la aventura (con un -30 a la actividad).

8. Sala con numerosos muebles destruídos. Se oyen voces de orcos en la habitación contigua.

9. Habitación similar a la anterior, donde se hallarán 4 orcos con cara de malo jugando a los dados. En cuanto vean a los personajes, se lanzarán sobre ellos con furia. Llevan un total de 213 m.

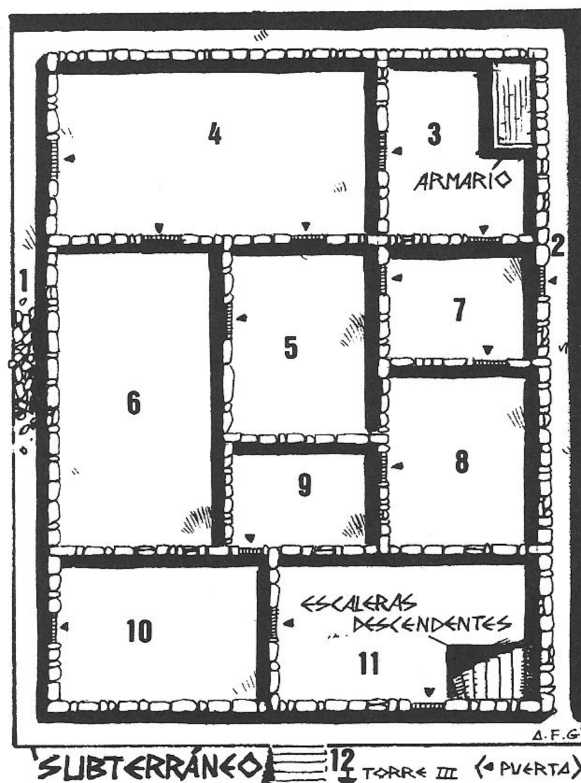
10. Esta habitación es una biblioteca polvorienta, ya que los orcos no entran aquí ni de casualidad. Hay libros de todos los tamaños, gustos, colores y sabores, pero ningún libro de interés para la aventura. Si los personajes se ponen pesados y quieren leer alguno de los libros se les debe recordar que hay vidas en peligro. Si insisten en sus pretensiones diles que hay un libro muy vistoso en una estantería. Se titula "Mis cuadros y yo", un emocionante tratado sobre las mejores técnicas que ha usado Rehil a la hora de pintar (es un "tocho" el cual pueden tardar en leerlo unos 10 días, siempre que se salten el prólogo). Los demás libros están escritos en una lengua olvidada de la mano del Señor.

11. Esta enorme habitación medio derruida tiene al fondo una escalera que baja a la planta de abajo. Nada más bajar se encontrarán con una pintoresca escena. En una jaula, situada en el fondo de una lóbrega mazmorra, hay siete elfos que nada más ver a los PJs se pondrán a gritar entusiasmados. La jaula es de un grosor inimaginable, con una gran cerradura. Un elfo destaca sobre los demás. Es Niena, la cual les pedirá que les liberen, diciéndoles que la llave la tiene un malvado orco llamado Thur el cual posiblemente esté en la torre 3. A, por cierto, se me olvidaba, en la sala hay tres orcos y un capitán de mayor tamaño.

12. Esta puerta lleva a la torre 3 y tiene terribles advertencias en orco y quenya sobre las maldiciones que puedan caer sobre las personas que atraviesen la puerta sin permiso. Estas advertencias son una tontería y están puestas para mosquear. La puerta está abierta y va a dar a una gran escalera de caracol finamente adornada con relieves. La escalera acaba en una trampilla. Tras abrirla, se verá a dos capitanes orcos junto a un orco gigantesco (me refiero de metro setenta) discutiendo airadamente. En un momento de la discusión, el más grande (Thur, para los amigos), propina un puñetazo colosal a uno de los capitanes estampándolo contra la pared y matándolo. Después volverá a la mesa comentando "era verde". En ese momento descubrirán los orcos a los PJs y se abalanzarán sobre ellos. Si los PJs vencen podrán coger la llave de la mazmorra y liberar a los elfos. Si registran la habitación encontraran unas 140 mp, una espada ancha de +5 y un yelmo de +5 a la BD.

Si rescatan a la elfa ésta les mostrará un pasadizo secreto para escapar sin mayores dificultades de la fortaleza.Su padre estará muy contento de haber recuperado a su hermano y a su hija, pero no dará más dinero que el convenido, además, claro está de su agradecimiento eterno.

PNJs	*Nivel*	*PV*	*CA*	*BD*	*BO*	*Arma*	*Esc.*
Orcos	3	60	CE	30	55	Cimi.	Si
Cap. orcos	6	90	CM	30	75	Cimi.	Si
Troll	10	180	CE	30	125	Garra	Si
Thur	8	110	CM	35	115	Espadón	Si
Niena	5	40	SA	35	40	No	No
Rehil	8	80	SA	20	60	No	No
Elfos	3	60	SA	15	30	No	No



L A L L A M A D A D E C T H U L H U

La Cruz en llamas (y II)

Lo prometido es deuda. Así que aquí estamos con la segunda entrega de esta aventura de La Llamada de Cthulhu que iniciamos en el número anterior de nuestra revista. Seguro que estabas deseando saber como acababa para poder ponerte a jugar. Pues hala, no pierdas más el tiempo y empieza a leer. Ah, tira primero por cordura.

por Carlos Garcias

Investigadores en el Klan

Quizás a los investigadores se les ocurra la idea de introducirse en el Ku Klux Klan con el fin de obtener más información. En este caso deberán hablar primero con alguien del Búfalo Pisoteador (que invariablemente será miembro del Klan).Pocos minutos después se indicará a los PJS que pasen a la trastienda, donde habrá dos tipos con las túnicas y las caperuzas puestas. Ordenarán a los investigadores que se pongan las que hay sobre la mesa, y a continuación pronunciarán un juramento (el Guardián puede complicar la ceremonia tanto como quiera). Sin embargo, hay que tener en cuenta que si los investigadores han mostrado mucho el plumero es posible que no los admitan en el Klan.

Si los investigadores son admitidos, los dos individuos del Klan (que continúan con la cara cubierta) citarán a los investigadores para la noche siguiente a las 11, delante de la taberna, con el fin de realizar su bautismo de fuego (aunque estos no lo sabrán).

A la hora convenida, en el lugar convenido, habrá 1D4+2 miembros de la organización racista (tratar como vecinos de Greenville) que van con las caras cubiertas y que portan varias botellas vacías y un bidón de gasolina. En cuanto lleguen los PJs, se pondrán en camino hacia los suburbios negros.

Una vez allí, uno de los del Klan llenará una botella de gasolina, le pondrá un trapo y lo encenderá, lanzando la botella contra una casa. Entonces repetirán la operación de antes,pero esta vez le darán la botella y la cerilla a un investigador, diciéndole que "ya sabes lo que tienes que hacer". El PJ se verá en un compromiso,y lo normal es que intente fallar a propósito, lo cual requiere una tirada de Lanzar. En caso de fallar la tirada,la botella impactará directamente en la casa (el Guardián determinará el número de muertos). Semejante barbaridad requerirá una tirada de COR, 1/1D4. Si el investigador opta por lanzar directamente contra la casa, tiene éxito automáticamente (pero también hay tirada de COR).

En total serán tres o cuatro las casas incendiadas. A discreción del Guardián, los investigadores pueden ser invitados a otra "excursión" similar.

En casa de Charles D. Blacksmith

A partir de las 7 de la tarde el ayudante del sheriff se encontrará en su casa (excepto si ha salido para ir al bar o algo así). Por la mañana, entre las diez y las once, no habrá nadie en su casa, ya que su mujer habrá salido a hacer la compra. A cualquier otra hora, entre las seis y media de la mañana y las siete de la tarde, sólo estará su mujer, Caroline Blacksmith.

Es una bonita mujer que cuando acabó sus estudios superiores se casó, como es típico en las pequeñas ciudades, con el primer chico que le dijo alguna galantería (en este caso Charles D. Blacksmith), hace ya nueve años.

A diferencia de la mayoría de habitantes de Greenville, Caroline no es racista en absoluto, y cuando su marido no está en casa va a veces hasta los barrios negros con comida que compra a escondidas de él.

Caroline sabe de sobras que su marido está metido hasta las orejas en el Ku Klux Klan, pero no tiene conocimiento de la existencia del culto. Sabe que su marido y otros cogieron a un cura, pero no sabe ni quien es ni donde está.Sin embargo, no dirá nada por miedo a que su marido le pegue una paliza. Pero si los investigadores son atacados, les hará una visita y les informará de todo lo que sabe, aunque no sea mucho, quizás por que le ha cogido cariño a un investigador y quiere ayudarle. En este último caso, dos días después recibirá una paliza de su esposo, ya que alguien la vio entrar en el hotel de los PJs y se ha chivado.

Lo único que sabe Caroline es que a veces meten a algunos negros que cogen en un granero que está más o menos a una hora en coche del pueblo, del cual no muchos salen vivos.

Si los investigadores entran en la casa, bien sea para registrarla o para hablar con sus dueños, con una tirada combinada de Descubrir e Idea se puede observar que en la foto de la boda hay tres de los invitados con la mano derecha en el cinturón con los dedos índice, corazón y anular hacia abajo, un signo del Ku Klux Klan.

Caroline Blacksmith, 29 años
FUE 10, CON 15, TAM 11, INT 14, POD 12, DES 15, APA 15, EDU 16, COR 60, P.V. 13.
Habilidades: Cantar 60%, Discreción 70%, Escuchar 60%, Hablar Francés 60%, Historia 40%, Leer/Escribir Francés 40%, Primeros Auxilios 60%.





Haciendo un registro más a fondo (obviamente cuando no haya nadie en la casa) pueden encontrarse con un Descubrir dos libros detrás de un espejo y metidos en un pequeño agujero. Con una tirada de Mitos pueden reconocerse como libros de los tales simplemente por el título. Hojeándolos cinco minutos y teniendo como mínimo un 5% de Mitos puede llegarse a la misma conclusión.

El primer libro es El Libro de la Selva, y trata básicamente de Shub-Niggurath y su culto. Tiene un plus al conocimiento de +10, causa una pérdida de -2D8 puntos de COR y tiene un multiplicador de hechizos de x4, conteniendo los hechizos de Llamar a Shub-Niggurath y Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

El otro libro se titula Principios de la Magia, y es un libro introductorio a la magia en general, con algunos apuntes sobre los Mitos. Su plus al conocimiento es de +2, resta -1D3 puntos de COR y tiene un multiplicador de hechizos de x2. Incluye el hechizo Signo de Conjuración.

En la biblioteca

La biblioteca de Greenville no está demasiado surtida, y no tiene ningún interés para los investigadores. Si los Pjs llevan varias horas buscando (en las cuales no encontrarán nada útil) se les acercará el bibliotecario, interesándose por lo que buscan. A partir de aquí puede desarrollarse una conversación que quizás resulte provechosa, ya que este individuo es el cerebro del grupo. Fue el que averiguó donde vivía el padre Marrinan y organizó el secuestro, pero sin participar en él.

Como todos los otros, es en extremo racista y también participa en el culto, pero éste disimula un poco. No participa directamente en los incidentes con los negros y se mostrará amable con la gente de fuera.

Sobre el padre Marrinan dirá que "era un hombre que buscaba líos donde quiera que estuviese; debía tener muchos enemigos". Si los investigadores se ponen pesados, aguantará estoicamente todas las acusaciones,diciendo que él sólo ha salido de Greenville una vez, hace más de diez años, para ir a estudiar a la universidad de Jackson, y que nunca ha estado en Boston. Si se le insulta, pedirá amablemente que le dejen en paz, pero no iniciará ninguna pelea, excepto si se le amenaza, en cuyo caso sacará la pistola (a menos que sean muchos contra él). Si durante una ceremonia del culto hay problemas, siempre optará por huir.

El bibliotecario Michael A. Towerzone, 32 años
FUE 11, CON 12, TAM 15, INT 16, POD 13, DES 10, APA 13, EDU 18, COR 0, P.V. 14.
Habilidades: Buscar Libros 70%, Ciencias Ocultas 50%, Crédito 40%, Discreción 60%, Discusión 80%, Elocuencia 75%, Escuchar 70%, Historia 50%, Mitos de Cthulhu 15%.
Armas: pistola del 32, 80%, daño 1D8.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

En el Greenville Voice

En el periódico local de Greenville, el "Greenville Voice", puede haber datos de interés para los investigadores.Con tiradas de Charlatanería o Elocuencia puede accederse a sus archivos. En ellos, con una tirada de Buscar Libros se puede encontrar el artículo sobre los conflictos durante la estancia del padre Marrinan en el pueblo. Dicen básicamente lo mismo que los archivos del sheriff (ver la sección En la oficina del sheriff).

Además, con Charlatanería, Discusión o Elocuencia puede hablarse con el director, Damian P. Bridge.Para hablar con el redactor del periódico,Phillip M. Miller, no se precisa ninguna tirada.

Damian P. Bridge es el director del "Greenville Voice", el periódico local de Greenville. Es el típico sureño no demasiado amigo de los del norte ni de los negros, pero sin llegar a ser un violento exaltado. No está ni en el Ku Klux Klan ni en el culto, del cual no conoce ni su existencia. Sin embargo, apoya las actividades del Klan desde su diario.

Su opinión respecto al secuestro del padre Marrinan es que "ese viejo católico cabreó lo suficiente a la gente de Greenville para que alguien lo quisiese mal, pero nadie se molestaría en ir hasta Boston para secuestrarlo". No sabe quien lo secuestró, y no lo diría si lo supiese, excepto en caso de torturas o amenazas.

Phillip M. Miller, redactor de la publicación, sí que es un violento exaltado miembro del Ku Klux Klan y del culto, al contrario que su director. Además, participó en el secuestro del padre Marrinan (cosa que, evidentemente, negará).

Su opinión respecto al sacerdote católico es que era "un católico apestoso amigo de los cerdos negros, que no vale ni el esfuerzo de secuestrarlo" (puede detectarse aquí un cinismo bastante evidente).

Además de todo esto, no mostrará ningún deseo de ser amigable con los "señoritos del norte", y se mostrará desdeñoso con los investigadores. No es un individuo muy discreto y participa abiertamente en las actividades del Klan (asesinatos incluidos) sin ningún recato.

Damian P. Bridge, director del Greenville Voice, 48 años
FUE 12, CON 13, TAM 15, INT 16, POD 12, DES 14, APA 13, EDU 16, COR 60, P.V. 14.
Habilidades: Ciencias Ocultas 55%, Charlatanería 70%, Discusión 50%, Elocuencia 50%, Hablar Español 60% Leer/Escribir Inglés 95%, Leer/Escribir Español 60%, Psicología 70%.
Armas: revólver del 32,70%, daño 1D8.

Phillip M. Miller, redactor, 38 años
FUE 16, CON 12, TAM 15, INT 15, POD 13, DES 12, APA 11, EDU 16, COR 0, P.V. 14.
Habilidades: Charlatanería 65%, Discusión 70%, Elocuencia 60%, Hablar Francés 65%, Leer/Escribir Inglés 90%, Leer/Escribir Francés 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Psicología 60%.
Armas: puñetazo, 70%, daño 1D3+1D4, patada, 60%, daño 1D6+1D4, bate, 65%, daño 1D8+1D4.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

En la iglesia

La única iglesia de Greenville desde la partida del padre Marrinan es esta iglesia protestante que se encuentra a cargo del reverendo Francis C. Xavier. Exceptuando las horas de misa (de lunes a sábado a las 5'30 P.M. y domingos a las 10 A.M. y 6 P.M.) se puede encontrar al religioso desocupado y dispuesto a charlar con los investigadores.

El reverendo protestante es un hombre muy callado que sólo habla en la misa o cuando es estrictamente necesario. También es racista, pero no está en el Ku Klux Klan ni conoce la existencia del culto. A pesar de sus ideas sobre el color de la piel, es tremendamente religioso y no toleraría la existencia de un culto "satánico" (en realidad cthulhoideo) en la zona.

Con respecto al padre Marrinan, recuerda que "era un hombre que no podía estar sin hacerse notar y mucha gente podría tener motivos para darle un susto".

En general será amable con los investigadores, hasta que estos muestren sus intenciones. En ese momento no querrá hablar más con ellos alegando que tiene trabajo.

El reverendo Francis C. Xavier, 52 años
FUE 12, CON 14, TAM 12, INT 16, POD 16, DES 11, APA 12, EDU 19, COR 65, P.V. 13.
Habilidades: Cantar 55%, Crédito 45%, Elocuencia 60%, Hablar Francés 70%, Leer/Escribir Francés 50%, Leer/Escribir Latín 80%, Primeros Auxilios 60%, Psicología 70%, Psicoanálisis 70%.

Los secuestros

Una vez descritos los principales PNJs, hay que definir una serie de acontecimientos que sucederán a lo largo del escenario. Estos acontecimientos pueden situarse casi en cualquier momento, aunque algunos (como estos secuestros que describiremos a continuación) deben seguir un cierto orden.

En el mes siguiente al secuestro del padre Marrinan, tres negros desaparecerán en Greenville, secuestrados por los sectarios, uno cada semana, desde la segunda semana después del secuestro.

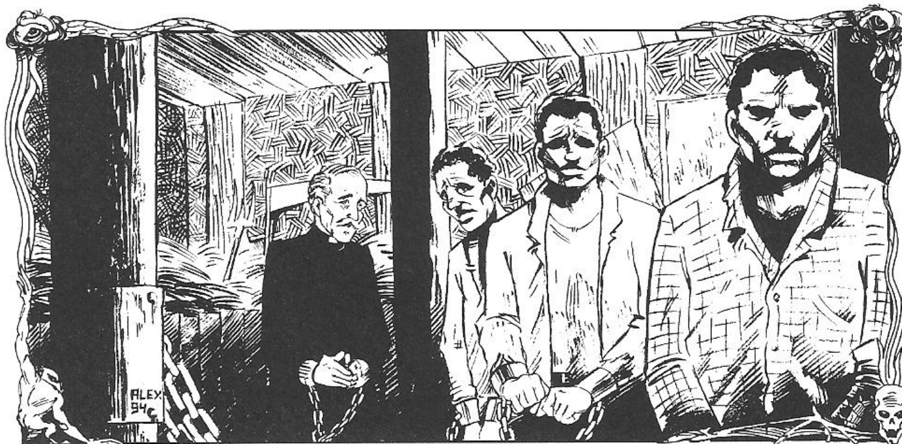
La primera noticia de estos raptos la tendrán los investigadores por medio del dueño del hotel donde estén. Si están en el Hotel Norman, Norman Wayne les dirá algo del estilo de: "¿Se han enterado de que ha desaparecido otro negro?. A ver si es como hace varios años, que desaparecieron una veintena de ellos (sonrisa de complicidad)". Si los investigadores le preguntan por este hecho, lo contará tal y como viene en los archivos del sheriff y el periódico (aunque sin precisar que coincidieron con la estancia del padre Marrinan en el pueblo).

Si los PJs están en la Fonda de Jane, ésta les dirá: "¿Se han enterado de que han cogido a otro negro?. Deben ser esos cerdos del Klan haciendo lo mismo de hace varios años". Si los investigadores se interesan por el asunto les dirá lo mismo que Norman Wayne.

Sin embargo, el tercer secuestro será presenciado en riguroso directo por los investigadores. En el momento en que el Guardián lo considere oportuno, los PJs podrán observar como un coche pasa junto a un joven negro y como, apenas deteniéndose, los ocupantes del coche lo agarran y lo meten dentro, sin que ninguno de los testigos mueva un dedo. Con un Descubrir puede verse que el conductor es William A. White (suponiendo que los investigadores ya lo hayan visto y sepan quien es).

Si los personajes tienen el coche a mano en ese momento pueden iniciar la persecución. Para que los secuestradores no se den cuenta, se necesita una tirada de Conducir Automóvil. En caso de fallar, White intentará despistarles. Si lo consigue, seguirá su camino. Si los investigadores lo alcanzan y lo detienen, habrá pelea. El matón va acompañado de otros tres individuos, y llevan dos escopetas y una estaca (para las características, tratar como vecinos de Greenville). White, por su parte, lleva su daga. En el caso de que los investigadores consigan reducirlo y llevarlo a la oficina del sheriff, éste lo pondrá en libertad inmediatamente alegando un defecto de forma en la detención. En función del resultado del combate, el Guardián quizás deberá modificar algún acontecimiento posterior (si los PJs matan a White, es evidente que no volverá a salir).

Si los personajes no son descubiertos, seguirán a los secuestradores hasta un granero a unos 25 Km. del pueblo (una hora de automóvil, aproximadamente), donde se detendrán y meterán al negro, marchándose a los pocos minutos.



El granero abandonado

Se trata de un granero medio derruido, en cuyo interior se encuentran encadenados los tres negros y el padre Marrinan. Para entrar no hay ningún problema, pero abrir los candados de las cadenas si entraña cierta dificultad. Para abrirlos limpiamente se necesita Cerrajería y una ganzúa, en cuyo caso podrán ser aprovechados por los investigadores. Para forzarlos de forma menos elegante basta Mecánica, con lo cual quedan inservibles. Otra opción sería la de reventarlos de un tiro, etc...De cualquier forma, es totalmente posible conversar con el padre Marrinan.

Los PJs podrán comprobar que el sacerdote es un hombre muy agradable y agradecido. No pondrá objeciones para contestar a las preguntas de los investigadores y, si puede, estará totalmente dispuesto a ayudarles en lo posible.

Su relato del secuestro es que cuando estaba en la salita de su casa escuchando la radio oyó ruido de cristales rompiéndose. Pensó que a la criada se le había caído un plato o algo así,y apenas se había levantado para ver que pasaba tres individuos llegaron corriendo por el pasillo y lo noquearon. Lo llevaron escondido en una camioneta durante diez días, apenas dándole comida, hasta el granero, donde lo ataron. Le traen comida una vez al día, y en ningún momento le han dicho nada de lo que harán con él.

Los negros que hay encerrados con el padre Marrinan también se mostrarán dispuestos a hablar, aunque no saben demasiadas cosas de interés. Todos coincidirán en señalar que fue William A. White uno de los autores de cada uno de los secuestros (nada raro, ya que es casi el más activo de los miembros del Klan en Greenville). Además, suponen que aparte de White, en el secuestro del padre Marrinan habrían participado el ayudante del sheriff y el redactor del Greenville Voice, Phillip M.



Miller, ya que los tres se ausentaron del pueblo pocos días antes del secuestro, y que mientras White y Miller volvieron en pocos días, Blacksmith estuvo fuera casi dos semanas. Según estos negros, los citados individuos están en el Klan, junto con otra gente importante del pueblo.

Si los investigadores consiguen liberar al padre Marrinan y a los negros cautivos será un duro golpe para el culto. Los sectarios deberán secuestrar a otros cuatro negros en poco tiempo, lo cual les hará ser menos cautos. En este caso, el Guardián deberá, si lo cree conveniente, dar más opciones para desarticular el culto sin llegar a extremos límites.

El sacerdote William H. Marrinan
FUE 14, CON 16, TAM 14, INT 17, POD 23, DES 12, APA 13, EDU 21, COR 54, P.V. 15.
Habilidades: Antropología 90%, Arqueología 90%, Astronomía 70%, Botánica 90%,Buscar Libros 95%, Cantar 85%, Ciencias Ocultas 80%, Contabilidad 70%, Crédito 80%, Derecho 65%, Descubrir 60%, Diagnosticar Enfermedades 90%, Discreción 70%, Discusión 85%, Elocuencia 85%, Escuchar 75%, Farmacología 70%, Geología 90%, Hablar Alemán 60%, Hablar Español 80%, Hablar Francés 80, Historia 90%, Leer/Escribir Alemán 50%, Leer/Escribir Español 70%, Leer/Escribir Francés 70%, Leer/Escribir Latín 95%, Lingüística 90%, Mitos de Cthulhu 45%, Primeros auxilios 95%, Psicoanálisis 90%, Psicología 90%, Química 70%, Regatear 70%, Zoología 90%.
Hechizos: Deflectar el daño, Exorcisar, Expulsar un demonio, Inmovilizar a una víctima, Nublar la memoria, Quitar Mal de Ojo, Serenidad Terrenal, Símbolo Arcano.
El hechizo de Quitar Mal de Ojo se encuentra en el módulo *La Maldición Milenaria.* Exorcisar es un nuevo hechizo, creado para este módulo.
Si un espíritu posee a una persona (ver el artículo "Los que Acechan en la Oscuridad", LIDER 11), se puede usar este hechizo para atacar al demonio poseedor. Para ello se deben invertir 10 puntos de magia con el fin de activar el conjuro. A continuación, después de 3 horas de ritual, el exorcista debe enfrentar su POD contra el del espíritu poseedor, sumando un 5% a la probabilidad de éxito por cada punto de magia adicional invertido. Si se consigue la tirada se inflinge una pérdida de 2D6 puntos de magia al demonio, que recupera 2 cada 24 horas. Si los puntos de magia del espíritu llegan a cero, es expulsado. Si el exorcista pierde la tirada de POD contra POD deberá tirar CONx3 y si falla pierde 1D3 puntos de vida. Cuando se expulsa al demonio, la víctima debe tirar CONx5 para evitar morir de inmediato, y después debe tirar contra la mitad de COR, 1D4/1D10.
A efectos del juego, este PNJ es un "sabio" (ver el libro de reglas, pp. 105 y 106).

Encerrados

Si los investigadores se ponen pesaditos en el pueblo haciendo demasiadas preguntas, el sheriff los detendrá sin dar motivos.Con una tirada de Derecho puede recordarse el hecho de que se deben especificar los motivos de la detención, a lo cual el sheriff responderá que en Greenville no hay más ley que la suya. Sin embargo, si los investigadores llevan armas les pondrá una acusación de tenencia ilícita de armas. En caso de que los personajes se resistan a la detención, el sheriff recurrirá a la ayuda de sus agentes.

Los investigadores serán encerrados en celdas separadas, y sus armas confiscadas. Durante el día siempre estarán en la oficina del sheriff el propio sheriff, su ayudante y tres agentes. De noche habrán dos agentes de guardia, los cuales, con una tirada de Suerte del PJ con más bajo POD, estarán dormidos. Con ganzúa y Cerrajería se puede abrir la puerta silenciosamente.Con Mecánica se abre haciendo bastante ruido (tirada de POD para no despertar a los agentes, supuesto que duerman). Se deben repetir estas tiradas para cada celda. También se pueden quitar las llaves a uno de los agentes (siempre y cuando el investigador que lo intente haya salido de su celda). Con Discreción se puede llegar junto al agente, con Vaciar Bolsillos se le pueden quitar las llaves, y con otra tirada de Discreción se puede volver a las celdas sin que se enteren.

Las armas están guardadas en un cajón cerrado con llave (Cerrajería para abrir, Mecánica para descerrajar o FUE contra FUE 10 del cajón para arrancarlo de la mesa). La llave del cajón está con la de las celdas.

Naturalmente, todo esto sólo sirve si los guardias duermen. Si están despiertos los agentes necesitarán tirar Escuchar para oír el ruido del intento de forzar con Mecánica (la Cerrajería es más sutil).

De todas formas, después de pasar dos noches en la cárcel, al anochecer del tercer día entre rejas los investigadores serán puestos en libertad, alegando el sheriff un "malentendido". En cuanto salgan comprobarán que les han traído el coche a la puerta de la oficina del sheriff ("una gentileza para disculpar las molestias).

Después de partir les empezarán a seguir tres coches, entablándose una persecución (continúa en la sección "La tunda de palos").

La tunda de palos

Después de ser sacados de la cárcel, o porque el Ku Klux Klan los considere muy molestos y el sheriff no los ha detenido, los investigadores serán seguidos una noche (o cuando al Guardián le parezca bien, pero queda más espectacular por la noche) por tres coches, ocupados por gente del Klan.

Si los personajes consiguen escapar (bien huyendo del pueblo, bien llegando al hotel), no serán atacados esa noche, pero cuando vuelvan a aparecer sufrirán las consecuencias descritas más adelante.

Si los PJs son cogidos, serán atacados por el camorrista William A. White, el ayudante del sheriff, el redactor del Greenville Voice y otros 12 individuos del culto (tratar como vecinos de Greenville, excepto la COR, que es cero). Van cinco en cada coche, y conducen el ayudante del sheriff (con la sirena puesta pero sin sonar), el camorrista y otro sectario de menor importancia (Conducir Automóvil 45%). Están todos armados según las respectivas descripciones dadas en anteriores párrafos.

En cuanto bajen todos de los coches, se iniciará la lucha. Sin embargo, en el tercer asalto de combate cuerpo a cuerpo (es decir, sin contar los asaltos que haya habido de persecución o tiroteo), antes de que los investigadores puedan hacer nada, serán agarrados cada uno de ellos por dos o tres individuos (a repartir por el Guardián). Serán desarmados, golpeados (hasta la mitad de puntos de vida, más o menos) y atados, aunque es posible que muera alguien sin querer (el PJ que más rabia le dé al Guardián, por ejemplo). Si hay algún negro será ahorcado de inmediato (reglas de asfixia para ver cuanto aguanta). Los investigadores podrán intentar soltarse cada dos asaltos con una tirada de DES en porcentaje. Una vez se haya soltado un investigador, podrá soltar a los otros con un cuchillo o con DESx5, tardando dos asaltos en cada caso.

Antes de esto, los sectarios se entretendrán disparando las armas de los investigadores junto a ellos, destrozándolas después contra las piedras hasta dejarlas inservibles (la duración en asaltos de esto la debe determinar el Guardián).

Si los investigadores ponen una denuncia, el sheriff se limitará a hacer un pequeño informe sobre "incidentes algo serios", y cerrará el caso inmediatamente por "falta de pruebas".

Las pedradas

Si el Guardián considera que los investigadores no lo han hecho tan mal como para ser apaleados, puede optar por un apedreamiento en su hotel.

En la noche que considere oportuna, uno o varios personajes se despertarán por el ruido que hacen los cristales de su habitación al romperse por varias pedradas. Si algún PJ tiene la idea de asomarse en seguida, verá una cruz en llamas clavada en el suelo frente al hotel, además de poder observar a tres o cuatro tipos que huyen corriendo sin dar tiempo a disparar.

La llegada de Jerry W. Hurt

Cuando el Guardián lo considere oportuno (aunque por lógica debería ser en las dos primeras semanas después del secuestro) llegará a Greenville el teniente Jerry W. Hurt, siguiendo la investigación del secuestro.

El teniente Hurt se alojará en el Hotel Norman (y quizás coincida con los investigadores). Para ver si obtiene las informaciones a las que pueden acceder los investigadores, necesitará las mismas tiradas que estos, aunque no tendrá tantos problemas a la hora de acceder a los archivos del sheriff y del periódico. No obstante, no será testigo de ninguno de los secuestros de negros, por lo que no tiene ninguna oportunidad de encontrar el granero abandonado.

Sin embargo, si los investigadores aportan pruebas suficientes (fotografías, testimonios sólidos, pruebas palpables, etc...), se puede convencer al teniente Hurt de que hay demasiados cabos sueltos en Greenville, con lo cual pedirá refuerzos al F.B.I.

Serán en total 10 los agentes enviados como refuerzos y puestos a las órdenes del teniente. Para los desplazamientos, Hurt tiene un coche y los agentes del F.B.I. otros dos.

Agentes del F.B.I.
FUE 16, CON 14, TAM 14, INT 14, POD 11, DES 13, APA 12, EDU 17, COR 55, P.V. 14.
Habilidades: Conducir Automóvil 70%, Charlatanería 65%, Derecho 70%, Descubrir 80%, Discreción 75%, Escuchar 70%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 60%.

Detenciones

Cuando lleguen los agentes federales se procederá a la detención de todas aquellas personas incriminadas por los investigadores. Excepto en el caso de William A. White, no será necesaria la fuerza.

En los interrogatorios posteriores se deberá convencer a los detenidos de que hablen. Para ello, uno de los interrogadores debe tirar su POD contra el del interrogado en la tabla de resistencia. Si es necesario, se puede usar la tortura. Por cada minuto, el torturado pierde 1D3 puntos de vida (por golpes, cortes o ahogamiento) y se suma un 5% a la tirada de POD contra POD. Esto no funciona con los individuos en cuya descripción se especifique que no dirá absolutamente nada ni aunque se le torture,a menos que el Guardián decrete lo contrario (estos individuos son el sheriff, su ayudante, el camorrista local, el bibliotecario, el redactor del Greenville Voice, y en general, todos los miembros activos del culto).

Entre otras cosas, el interrogado dará los nombres de toda la gente implicada en el Ku Klux Klan (ver las descripciones de los PNJs) y, si se lo piden, firmará una declaración jurada.

Además, si los investigadores le interrogan exhaustivamente en relación al culto (si los investigadores ya conocen su existencia), se deberá repetir el proceso anterior para sacarle sólo alguna referencia oblicua a los Mitos (suponiendo que sepa algo).

En caso de que los investigadores torturen a alguien y no le saquen nada, podrían enfrentarse a una acusación de secuestro, malos tratos y torturas.

Si el teniente Hurt lo considera conveniente, detendrá a todos los implicados y los enviará (previa solicitud de transporte) a Jackson, para que sean juzgados.

El día de la ceremonia

En la primera luna nueva después del secuestro del padre Marrinan se realizará la convocatoria de Shub-Niggurath (a menos que los investigadores hayan ya desarticulado el culto). La noche en que el Guardián decida que se realice la convocatoria, los PJs se despertarán a eso de medianoche por el sonido de explosiones: se trata de los sectarios incendiando las casas de los negros. Hacia el oeste puede verse el resplandor de una caravana de vehículos llenos de miembros del Klan. En su mayoría son camionetas en las cuales van cuatro o cinco miembros del Klan, con las capuchas puntiagudas y velas encendidas. Se están dirigiendo a Louisiana para llamar a Shub-Niggurath, lo cual no será muy agradable.

Dado que no van muy deprisa, los investigadores pueden vestirse, preparar su equipo y coger el coche para seguir a los sectarios hasta el lugar de la convocatoria.

El lugar de la convocatoria

Es un bosque pantanoso de Louisiana, situado a unos 80 km. de Greenville. Se encuentra cerca del Mississippi y ocupa una zona de unos 3 kilómetros de ancho por 5 de largo.

A la marcha de los sectarios se llega en 4 horas al bosque, pero a máxima velocidad se llega en 2 horas y media. De toda formas, se debe seguir a pie desde el linde del bosque. Cada media hora de transitar por el bosque hay que tirar Suerte para no caer en ninguna zona pantanosa. Esto puede ser muy



peligroso, ya que los sectarios no eligieron precisamente un lugar de fácil acceso.

Cualquiera que sepa nadar puede hacerlo dentro de unas arenas movedizas, pero este hecho no era muy conocido en los años 20, por lo que hará falta una tirada de Conocimientos para recordarlo y poder hacer la tirada de Nadar. En el primer momento en que pisa las arenas, 1D6 de TAM del investigador queda absorbido, y cada asalto posterior 1D6 más, hasta cubrir la totalidad de su TAM. En ese momento se inicia una rutina de asfixia. Si se falla una tirada de CON en las arenas movedizas, el daño es de 2D6.

Una tirada de Nadar, repetida cada asalto, permite evitar el hundirse más y si hay algo a lo que agarrarse, una tirada de resistencia de FUE contra la FUE de las arenas permite extraer 1D3 de TAM. Si alguien tira de la víctima, se tira resistencia de la FUE de cada uno de los que tiran, por separado, contra la FUE de las arenas. Cada acierto saca 1D3 de TAM más.

La víctima atrapada puede intentar cada asalto una tirada de Nadar y una de resistencia. Si falla la primera, se hunde 1D6 de TAM, pero si a continuación saca la segunda puede recuperar algo de lo perdido.

Las arenas movedizas tienen una FUE de 4D6, siendo esta cifra constante para cada una en particular, por lo que todos los que sean atrapados por una misma arena deberán tirar contra la misma FUE.

Siguiendo a la procesión de capuchas puntiagudas se puede llegar al corazón del bosque, donde se ha erigido el altar a Shub-Niggurath. No es necesario hacer tiradas para evitar ser oídos, ya que los sectarios son bastante ruidosos. En el momento de llegar estará ya esperando un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath junto al altar.

Nada más llegar, aparecerá por otro lado un grupo con el padre Marrinan y tres negros, atados y con los ojos vendados (excepto si fueron liberados, en cuyo caso habrán otros cuatro negros, o si el culto fue desarticulado, en cuyo caso esta ceremonia no tendrá lugar).

En total son 120 los sectarios congregados. Atarán a los prisioneros al altar y empezarán a realizar una serie de cortes rituales en las víctimas.

Los investigadores no lo saben porque los sectarios van con la cara tapada, pero el sacerdote es el ayudante del sheriff, y entre los ayudantes están el sheriff, el bibliotecario, el camorrista, el redactor y el dueño del Wenceslao Fritz.

Cada participante invierte 1 punto de magia, lo que da un 120% de posibilidades de éxito. Además, con el Retoño Oscuro se llega al 130%. Con esto el ritual pasa de 100 minutos a sólo 70, por lo que, después de este tiempo, llegará la Cabra Negra de los Bosques. A partir de aquí, todo depende



de los personajes (si no se vuelven locos antes: cuesta 1D10/1D100 puntos de COR ver a Shub-Niggurath).

Si los investigadores no lo evitan, Shub-Niggurath se dirigirá a una aldea cercana habitada por negros con el propósito de destruirla, marchándose una hora después de la convocación.

Retoño Oscuro de Shub-Niggurath
FUE 45, CON 20, TAM 46, INT 17, POD 25, DES 21, P.V. 33, MOV 8.
Armas: tentáculos (4 ataques por asalto), 80%, daño 4D6 y drenaje de 1D3 puntos de FUE permanente por asalto en los sucesivos.
Armadura: ninguna, pero la mayoría de las armas de fuego sólo le hacen 1 punto de daño si le aciertan. Un resultado de empalar con un arma de fuego le hace 2 puntos de daño. Las escopetas le hacen el mínimo daño posible. Las armas blancas le hacen el daño normal.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath, Consunción.
COR: 1D3/1D20.

Como resolver el módulo

Si los investigadores pueden encerrar a los sectarios, no hay peligro de que se llame a Shub-Niggurath. Todos los implicados en el Klan serán encarcelados, y el alcalde aparecerá ahorcado (junto con una nota diciendo que se ha suicidado por los motivos que el Guardián considere oportunos, como remordimiento, etc...).

Si en el camino hacia el bosque los personajes se adelantan a los sectarios, con una tirada de POD en porcentaje podrán encontrar el altar (con una tirada de Mitos de Cthulhu se puede conocer su utilidad). Entonces pueden dinamitarlo, grabar un Símbolo Arcano o lo que se les ocurra (siempre con la oposición del Retoño Oscuro, por supuesto).

Así mismo, se puede intentar despedir a Shub-Niggurath, aunque es muy difícil. Más que difícil, casi imposible, pero eso sí, está muy bien recompensado.

Exito y fracaso

Encontrar al padre Marrinan sano y salvo (encontrarlo muerto no sirve de nada) otorga 1D6 puntos de COR a cada investigador. Además, podrá usar el hechizo de Mal de Ojo, si es que los investigadores lo buscaban para eso.

Si además se desarticula el culto, pero sin conocer todo su alcance, se recuperan 1D6 puntos adicionales por investigador. Si se conocían todos los propósitos del culto, en lugar de 1D6 se recuperan 1D20 puntos de COR.

Si se consigue matar al Retoño Oscuro se recupera 1D20 de COR, y venciendo a Shub-Niggurath (cosa harto difícil)1D100.

Si los investigadores no consiguen desarticular el culto antes de la noche de la ceremonia, podrán leer poco después en los periódicos dos noticias que les pondrán los pelos de punta: una aldea negra fue arrasada junto con sus 400 habitantes en circunstancias misteriosas, y el padre Marrinan apareció muerto en Louisiana, víctima, al parecer, de una venganza del Klan. Estas noticias harán perder a cada investigador 1D10 puntos de COR.

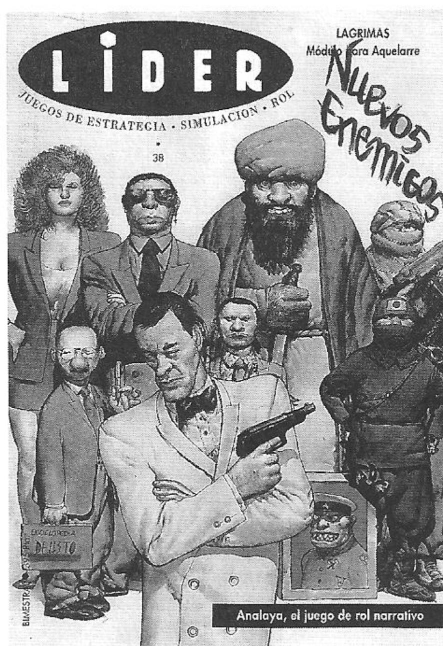
Además, es posible que los personajes tengan alguna cuenta pendiente con la justicia por las posibles torturas, amenazas, atentados, secuestros o asesinatos que hayan cometido.

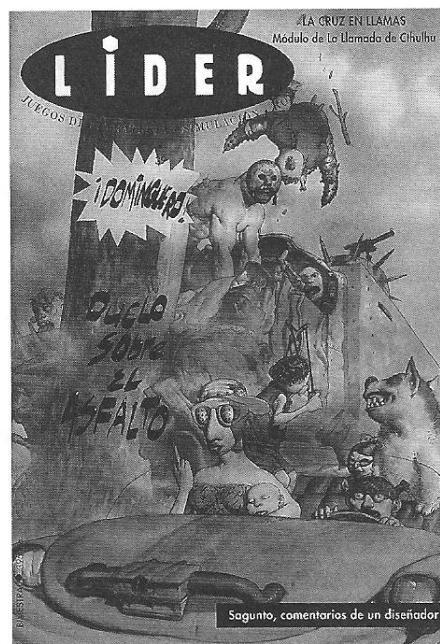
En este último caso, el Guardián deberá imponer a los investigadores la pena de cárcel que considere oportuna, lo cual podría dar pie a un módulo basado en el ambiente carcelario.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3° - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ____________

Dirección: ______________________ Tel.: ____________

Localidad: ______________________ C.P.: ____________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

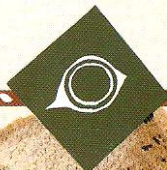
LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 37 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐	LIDER 39 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	LIDER 36 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO



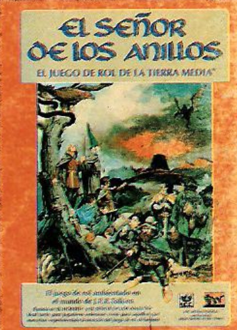


EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En El *Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• El amanecer llega temprano; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • Los consejos, corto y ameno resumen de las reglas. • Mapa en color. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • Mapa de las tierras de Bree. • Planos donde te enfrentarás a tus enemigos. • Fichas de personajes preparados para jugar. • 58 figuras troqueladas de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras